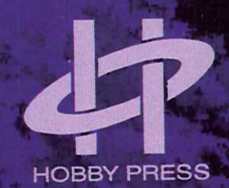


Año VIII - Nº 80 - 450 Ptas.
HOBBY CONSOLAS
Premiamos con 1.000.000 Al mayor experto en videojuegos
Revista inde... ...egos para consolas
SONY JAPÓN NOS ABRIÓ SUS PUERTAS
Descubre sus futuros éxitos para PlayStation
Previews
COLIN McRAE
MEN IN BLACK
GOEMON
TOMMY MÄKINEN
Descuento seguro de 1.000 ptas. en Resident Evil 2 en los Centros Mail
Analizamos a fondo
RESIDENT EVIL 2
GRAN TURISMO
FORSAKEN
QUAKE 64
HOBBY PRESS
Copa del Mundo: Francia `98, ISS, Kick Off... y todos los nuevos simuladores del deporte rey
SUPLEMENTO ESPECIAL DE 32 PÁGINAS
¡¡VIVA EL FÚTBOL!!
¡¡CONDÚCELOS SIN CARNÉ!!
REGALAMOS 5 COCHES RIVOLTA ISIGÓ



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Rubén J. Navarro, Jonathan Dómbriz
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
David Lillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Publicidad:
Mónica Marín
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente,
David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Número 80 - Mayo 1998

Sumario

4 El Sensor

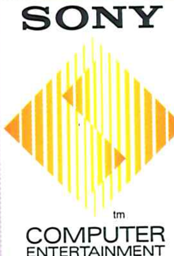
8 Noticias

16 Big in Japan
Os presentamos todas las novedades que se presentaron en el Tokyo Game Show.

20 Colin McRae Rally
Este simulador de rallies dará mucho que hablar en los próximos meses. Sus desarrolladores nos explican sus secretos.



23 Reportaje Sony
En una semana apasionante, Sony nos abrió sus oficinas en Japón para presentarnos sus más impactantes novedades.



36 Previews
Goemon 38
Klonoa 42
Men in Black 36
Tommy Mäkinen 40
Total NBA 98 44
Vs 43

46 Novedades
Cardinal Syn 104
Deathtrap Dungeon 66
Forsaken 60
Gran Turismo 46
Kart Duel 2 120
King of Fighters 96 118
Lucky Luke 112
Lufia 114
Pitfall 3D 100
Poy! Poy! 121
Quake 64 56
Resident Evil 2 50
Snow Racer 98 108
Spawn the Eternal 110
The House of the Death 64
The Last Report 122
Wario Land 2 116

67 Suplemento Fútbol
32 páginas dedicadas por entero al fútbol con noticias, reportajes, trucos...

124 Listas de Éxitos
Este mes os hemos preparado una sorpresa en forma de nueva lista: los Platinum.

132 Trucos

138 Buscamos al mayor experto en videojuegos

142 Teléfono - Locuras

146 Contrapunto

154 Arcade Show
Este mes os comentamos una novedad en España: Harley Davidson & L.A. Riders.

156 Otaku Manga


Dile adiós a los juegos de coches.
Llega Gran Turismo.
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCEE is a trademark of Sony Corporation. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved.
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation
Un juego tan real que no parece un juego.
Más de 290 modelos de coches de las marcas más famosas del mundo, repeticiones super realistas, pantalla partida para el modo dos jugadores, infinidad de opciones...
Y además, compatible con Dual Shock, el nuevo mando analógico, con dos motores vibrantes.
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
Todo el PODER en tus MANOS

Editorial

«Resident Evil 2» y «Gran Turismo»: el arte del videojuego.

Este mes, el mundo de los videojuegos tiene dos nombres propios: «Gran Turismo» y «Resident Evil 2». Porque lo que acaban de poner en el mercado Sony y Capcom no son dos simples juegos, dos "programillas" más o menos entretenidos que pueden hacerte pasar un buen rato: estamos ante dos auténticas maravillas, dos joyas inigualables que no sólo obligan a su compra a los usuarios de PlayStation, sino que por sí mismos justifican la adquisición de una consola.

Podríamos decir que «Resident Evil 2» y «Gran Turismo» representan la culminación de casi 20 años de historia de los videojuegos y, en nuestra opinión, son -junto con algunas otras obras maestras como «Mario 64», «Final Fantasy VII» o «Tomb Raider 2»-, los juegos más impresionantes que se pueden ver en estos momentos en una consola.

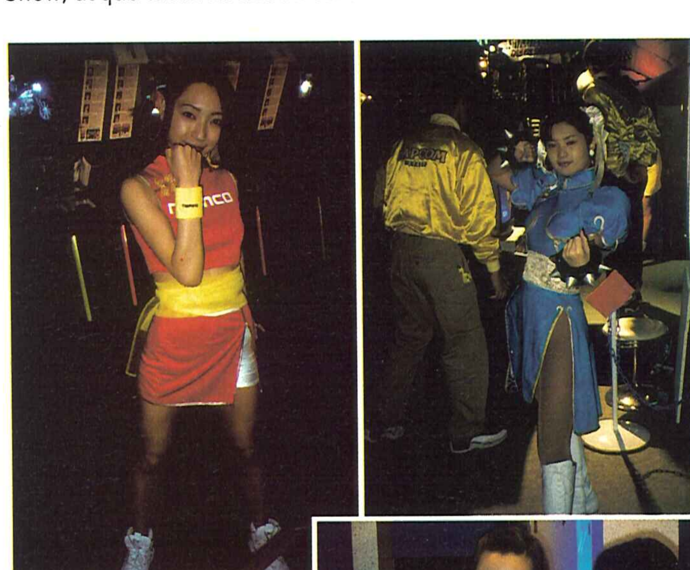
No solemos dar consejos de compra, pero este mes vamos a hacer una excepción: ve a tu tienda de videojuegos y pide «Gran Turismo» y «Resident Evil 2» (los originales, por supuesto, que para eso Sony y Virgin se han tomado la molestia de traducirlos al castellano).

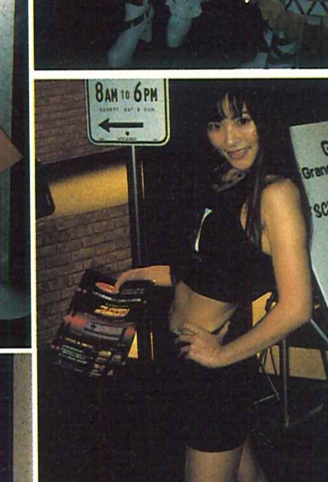
Cuando cargues estos dos CDs te darás cuenta de que los videojuegos se están afianzando, cada día más, no sólo como un simple medio de entretenimiento, sino como una genuina e interactiva forma de expresión artística. Geniales.

EL SENSOR

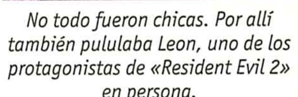
Las chicas del Tokyo Game Show

Ya os daréis cuenta a lo largo de este número de que hemos estado en Japón, concretamente invitados por Sony España. Gracias mil. Bueno, más adelante encontraréis un reportaje muy interesante al respective. Mientras tanto, alegraos la vista con estas bellas señoritas que nos encontramos entre los stands del Tokyo Game Show, al que también asistimos. Sin comentarios.








No todo fueron chicas. Por allí también pululaba Leon, uno de los protagonistas de «Resident Evil 2» en persona.





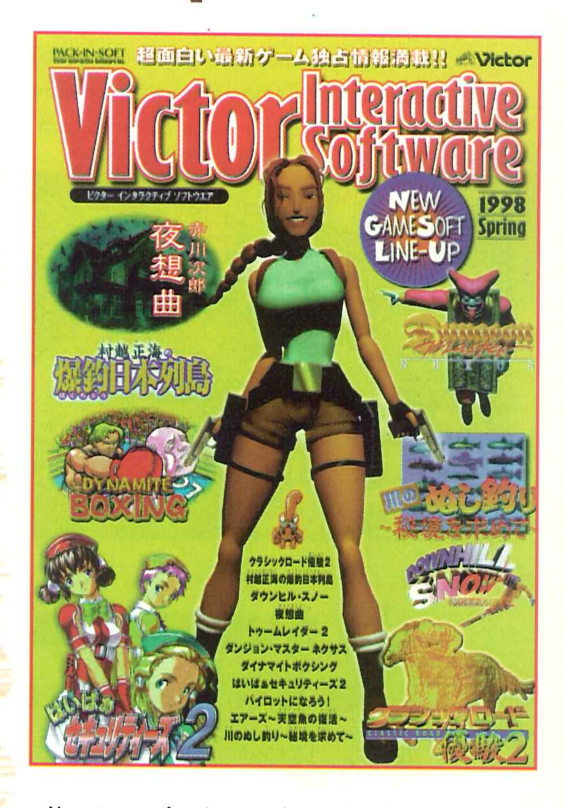




MOLA

• **El estado actual de las ventas en España.**
No van mal, pero deberían ir aún mejor. Esto de la piratería...
• **Que te pierdas en la pantalla de selección de coches de «Gran Turismo».**
Vamos a tener que hacer una guía del comprador.
• **Que «Resident Evil 2» ya esté aquí y en castellano.**
Un juego para disfrutarlo de principio a fin.
• **Los campeonatos de videojuegos, que se tendrían que hacer más regularmente.**
Estamos pensando en uno que... ya veréis, ya.
• **Que por fin saquen una Game Boy en color.**
Bueno, todavía no está en la calle. Pero podrá estarlo en poco tiempo.
• **Que os nombren la mejor revista de videojuegos en Game 40. Y porque no hay más votaciones...**
Nuestro mejor premio es que nos leáis mes a mes.
• **La filosofía de Nintendo gracias a la que tiene millones de seguidores en todo el mundo.**
A veces, en esto de los videojuegos, la filosofía se convierte casi en una religión.
• **Los grandes juegos que va a tener Katana como «Virtua Fighter 3», «Virtua Striker 2», «Sega Rally 2», «Scud Racer»... una pasada, pero ¿quién se fía?**
Sega sigue siendo una gran compañía en Japón y quizás renazca pronto en Europa. Nunca se sabe...
• **El fabuloso «Dead or Alive» de PlayStation.**
Tiene muy buena pinta. Pero tiene un adversario temible: «Tekken 3».
• **La película Mortal Kombat Aniquilación**
No hemos tenido el honor, pero dicen que es mucho mejor que la primera.
• **PlayStation: mejor consola por tercer año consecutivo.**
Y parece que por mucho años...
• **La nueva remesa de Platinum de Sony.**
Juegos geniales a precios geniales.
• **La original publicidad de Sony.**
Desde luego, imaginación no les falta a los chicos.
• **La Quinta Columna.**
Sí, pero yo me sigo preguntando qué ha pasado con las otras cuatro...
• **Que a mi abuela le gusten los videojuegos.**
¿Cuál le mola? ¿el «Gran Theft Auto»? Lo decimos por lo de la marcha.
• **El nuevo look de la sección de trucos.**
Renovarse o morir.
• **El cuadro de la Mona Lissa con la Game Boy en las manos.**
Si Leonardo levantara la cabeza... ¡se pondría a jugar con una Game Boy!
• **La originalidad de «Kula World».**
Pues a mí, la verdad... ni fu ni fa.
• **El regreso triunfal de las guías de videojuegos.**
Iremos incluyéndolas cuando haya juegos que merezcan la pena.
• **Que cada vez haya más juegos en castellano.**
Seguiremos dando caña hasta que los traduzcan todos.
• **Que estén aprovechando tan bien las posibilidades de PSX.**
Y lo que les queda...

Lara Croft se hace hueco en Japón



Nuestra amiga Lara quiere triunfar en el mercado nipón y parece que, poco a poco, lo está logrando. Aquí la podemos ver compartiendo la portada del catálogo de productos de Victor Interactive, -la distribuidora japonesa del juego-, junto con éxitos tan rotundos como un simulador de pesca y otro de carreras de caballos. No os riáis, que esto no va de guasa, que el tema de la pesca y el de los caballos rivaliza en Japón con los mismísimos simuladores de ligoteo, que ya es decir...

Un Tetris por infrarrojos



El «Tetris» sigue estando de moda. Tanto es así que ahora se comercializa en Japón un aparatito, mitad Tamagotchi, mitad "hand Held", que permite jugar a este absorbente puzzle contra otros pensadores mediante rayos infrarrojos. Ahí es nada. El invento permite que hasta cuatro jugadores simultáneos se dejen las pestañas intentando hacer líneas como locos en una pequeña pantalla. Su precio es 2.980 yens, algo más de 3.000 pesetas y se llama TETRIS.com.

Los + deseados

1	*Zelda 64 (N64)*
2	*Dragon Ball (N64)*
3	*Tekken 3 (PSX)*
4	*Final Fantasy VIII (PSX)*
5	*Medievil (PSX)*

NI FU NI FA

• **Saturn. A ver si sobrevive hasta que llegue Katana.**
Sobrevivirá. Suponemos.
• **Los nuevos periféricos para Game Boy.**
Bueno, son... curiosos.
• **Conectar la Game Boy a Internet. Un poco "chorra", ¿no?**
Pues un poco sí.
• **Que Sony no sea más selectiva con el software que aparece para su consola.**
Sony no quiere limitar la "creatividad" de nadie.
• **Que repitierais una pregunta en el cuestionario del mes pasado.**
¡Vaya gambazo!, perdón.
• **Los que creen que a las chicas no nos gustan los juegos de arrancar cabezas y tripas... ¡Viva el gore!**
¡Pues viva! (Cualquiera te lleva la contraria...)
• **Algunos mandos, parece que son facilitarnos las cosas y al final son de complicados...**
Si te lees el manual de 350 páginas terminas por enchufarlos, que yo lo he conseguido.
• **Juegos como «Monopoly» o «Risk».**
Molan bastante más en el tablero.

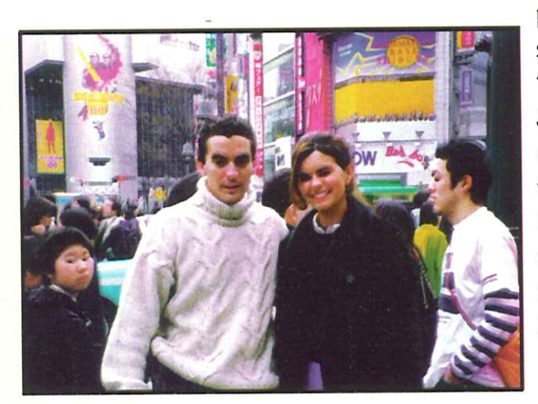


EL SENSOR

Españoles en Japón

Estos dos atractivos jóvenes que veis tan sonrientes, posando en medio de una multitud de nipones, son Alicia Sanz, del departamento de márqueting de Sony España, y Manuel del Campo (nuestro compañero).

El motivo de su felicidad no es otro que el de haberse pegado una semana entera "trabajando" en Japón, conociendo en vivo y en directo las novedades de compañías como Sony, Namco, Square... ¡Los hay con suerte!



El nuevo diablo de los videojuegos.

La cadena de tiendas especializadas en videojuegos, Divertienda, celebra su segundo aniversario presentando su nueva mascota. Este simpático diablillo Responde al nombre de Dablo y estará presente en todas las acciones publicitarias que Divertienda organice. Además, será el encargado de ofrecernos los mejores títulos del mes en una página especial, La Página Roja.

Por cierto, dos Divertiendas han cambiado de dirección. Ciudad Real (C/Altagracia, 30) y Terrasa (C/Iscle Soler 9, local 4).

Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	Tomb Raider (Platinum, Sat, PC)
2	FIFA: Road to... (PSX, N64, MD, PC)
3	Die Hard Trilogy (Platinum, Sat, PC)
4	Crash Bandicoot (Platinum)
5	Golden Eye 007 (N64)
6	Grand Theft Auto (PSX, PC)
7	Micromachines V3 (Platinum)
8	Tomb Raider 2 (PSX, PC)
9	Fórmula 1'97 (PSX, PC)
10	Theme Park (Platinum, Sat, PC)
11	Theme Hospital (PSX, PC)
12	Tomb Raider: Unfinished Business (PC)

NO MOLA

• Que conozca a gente que tiene todos sus juegos piratas y encima farda de ello.

Sobre todo porque no sólo se perjudican a sí mismos, sino a todos.

• Que pongáis los cupones de los concursos delante de páginas de contenidos.

Casi siempre admitimos fotocopias.

• Los retrasos de «Medievil», a ver si por lo menos sirven de algo...

Suponemos que en lugar de "Medievil" les quedará "Enterevil".

• La filosofía de Sega: si algo no funciona se tira de la cadena.

No estamos en absoluto de acuerdo. Lo que ocurre es que triunfar en este mercado no es tan sencillo como parece.

• Lo que tardan en cargar algunos juegos de CD.

Alguna desventaja tendría que tener este sistema, ¿no?

• Que siendo los arcades la antesala de los videojuegos sólo le dediquéis dos ridículas páginas al Arcade Show.

Preferimos hablar de los juegos cuando ya están metidos en la cocina.

• Que no me toque ningún concurso: hasta que no me toque no confirmo que sean de verdad.

¿Has mirado alguna vez en las listas de ganadores?

• Que del primer cuestionario del Mayor Experto en videojuegos, sólo sepa 10 preguntas.

A lo mejor es que no eres el Mayor Experto como te creías...

• Que sigáis regalando calculadoras. Fijaos en Nintendo Acción.

Tomamos nota.

• Que en todos los sensores se comente por lo menos una vez algo de Lara Croft. ¡Qué pesados!

Es un clásico en la sección.

• Algunas preguntas del concurso están muy rebuscadas...

Un millón de pesetas bien vale un esfuerzo.

• Que sólo haya dos míseras páginas en Otaku Manga.

Sólo hay dos o tres páginas, pero de míseras no tienen nada...

• No encuentro en ningún sitio la guía de PlayStation.

Ya no se vende en los quioscos. Puedes pedírnosla por teléfono.

• Que pronto vais a tener que cambiar el nombre de la revista por el de Hobby PlayStation.

¿Y que quieres que hagamos si el 90% de lo que sale es para esta consola?

• Que no saquen juegos eróticos para consolas.

El erotismo no es un juego (¡Uy, que chorrada!)

• Que Hobby Consolas no salga todas las semanas.

Cógete la del mes y te la partes en cuatro.

• Vuestro claro favoritismo con PlayStation.

Pues fueno, pues fale...

"«Resident Evil 2» dará una enorme publicidad a la industria, no sólo porque arrase en ventas, sino por la presencia masiva que va a tener en los medios de comunicación. Hasta su llegada, la industria del videojuego ha estado ajena al mundo real."

Sean Brennan, Director de ventas de Virgin Interactive

SUBEN

Los simuladores de fútbol, que nos traen nuevas pasiones como antesala de un mundial muy calentito.

Sony, que se prepara para alucinarnos a todos con las novedades que tiene previstas para éste y los próximos meses.

Virgin España, que ha hecho lo imposible por que «Resident Evil 2» salga por fin en castellano.

Proein, distribuidora española que, poco a poco, se ha ido haciendo con un catálogo de títulos realmente potente. Incluso alguno traducido...

BAJAN

Este mes no se nos ocurre nada, salvo lo de siempre... la cantidad de juegos para 16 bits y Saturn, los juegos sin traducir...

Han colaborado :

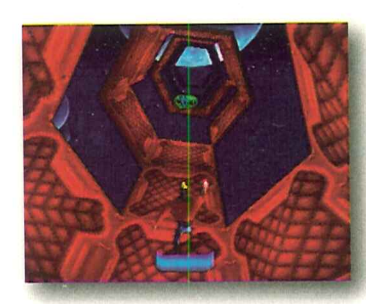
Jonathan Hernández (Tarragona), Javier González (Madrid), The Boss of Nod (Sim City), Un desconocido de Orense, Iván Miries (Madrid), Antonio Llorens (Castellón), Andrés Miguel Vega (Madrid), Hannibal Clement (Cáceres), La Pocahontas y el Atatatao (Córdoba), Pablo de Carlos Fernández (Madrid), César M. Rodríguez (La Coruña), La chalana y el Bardejas (Marte)

Sony continuará deleitándonos tras el verano.

SIENTE TODO EL PODER DE LA ACCIÓN CON «BLASTO»

Sony nos deparará muy pronto una agradable sorpresa. Nos estamos refiriendo a «Blasto» un plataformas de acción realmente original que ya sonó fuerte hace unos cuantos meses.

En «Blasto» nos meteremos en la piel de un superhéroe muy particular con la difícil misión de salvar al planeta (y a sus jovencitas) de una implacable invasión alienígena. Mundos 3D de retorcido diseño, tantos items y armas como puedas llegar a imaginar y mucho sentido del humor para un completísimo plataformas con un estilo gráfico similar al de los comics que conseguirá entusiasmar a los seguidores del género con su frescura y simpatía.





Llegará en julio a PlayStation

LA MAGIA ES «HEART OF DARKNESS»



Pues sí. Este título de Amazing Studios finalmente verá la luz por verano, de la mano de Infogrames. Como seguramente recordaréis, «Heart of Darkness» es un plataformas bidimensional, con un tintes aventureros. En él, tendrás que atravesar preciosos y detallados paisajes, enfrentándote a todo tipo de criaturas horrendas, resolviendo puzzles, y saltando de plataforma en plataforma, todo ello aderezado por unas espectaculares escenas animadas, que harán que te estremezcas, aunque no de miedo precisamente. Un poquito de paciencia, que el mes que viene os prepararemos una hermosa preview.

En julio Nintendo pondrá a la venta la Game Boy Camera.

¡TU GAME BOY TAMBIÉN HACE FOTOS!

Para que tengamos frescos los recuerdos de nuestras vacaciones, Nintendo pondrá la venta en Julio uno de los periféricos más originales que se han ideado nunca para una consola. Nos estamos refiriendo a las nuevas Game Boy Camera y Pocket Printer que juntas serán como un estudio fotográfico de bolsillo.

La Game Boy Camera es una especie de cámara de video que transmite a la pantalla de nuestra Game Boy todo lo que pasa frente a ella. Cuando una imagen nos guste basta con pulsar A para almacenarla en la memoria del cartucho. Podremos grabar hasta 30 fotos diferentes. Las posibilidades de grabación son numerosisísimas e incluso podremos grabar una secuencia para luego montar una pequeña escena animada. Sin embargo las virtudes del invento no acaban ahí si no que además podemos manipular las fotos añadiéndoles texto, retocando o colocando algunos de los dibujitos preparados para ello. Con nuestra obra de arte finalizada podemos mandarla a imprimir y obtener en papel adhesivo el resultado de nuestro trabajo. Una tarea que termina resultando divertidísima, palabra.

La Game Boy Cámara costará unas 9.000 pts y un precio similar tendrá la Pocket Printer. El mes que viene os daremos más datos.





Podremos incluir nuestra cara o la de nuestros amigos en algunos de los pequeños mini-juegos que incorpora el cartucho de la Game Boy Camera.





Habrá Pocket Cameras de todos los colores, para llevarlas a juego con tu Game Boy. Aprovechamos para mostraros la Game Boy Rosa que Nintendo empezó a comercializar el mes pasado.



Esta es la Pocket Printer en plena tarea. Esta pequeña impresora imprime las fotos sobre un papel térmico adhesivo. Su precio será similar al de la cámara y se unirá a la consola vía Link.

NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO

Gracias por haber elegido Final Fantasy VII
como Mejor Juego del Año.

SQUARESOFT®

3 CD CON LA AVENTURA
MÁS COMPLEJA Y EMOCIONANTE
DE LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS.
EL JUEGO MÁS VENDIDO DEL MUNDO.
TRADUCIDO AL ESPAÑOL.
EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION.



Mejor Juego del Año por los lectores de Hobby Consolas
y los oyentes de Game 40.

www.playstation-europe.com





«Tekken 3» bate todos los records. *El primer día de su puesta a la venta en Japón, el arcade de Namco ya vendió un millón de copias. Para que os hagáis una idea de lo que esto significa, un éxito de la talla de «FFVII» aquí ha vendido en total unas 80.000 unidades. Luego nos extrañamos de que no nos tengan en cuenta...*

Psygnosis y N64. *La compañía de Liverpool ha confirmado oficialmente que está trabajando en el desarrollo de juegos para Nintendo 64. El primer título confirmado es nada más y nada menos que el espectacular arcade de velocidad «Wipeout 64».*

Una promoción a la japonesa. *El esperadísimo «Resident Evil 2» va a ponerse a la venta el 29 de abril, pero dos tiendas de las cadenas Centro Mail, las de Carrer de Pau Claris (Barcelona) y Santa María de la Cabeza (Madrid), lo pondrán a disposición del público el día 28 de abril. Eso sí, los que estén interesados tendrán que trasnochar, pues sólo estará disponibles desde las 10 a las 12 de la noche.*

Más sobre el Torneo Ciudad de Sabadell. *Ya sabéis que el 2 de mayo en Sabadell se celebra un torneo de videojuegos en el que habrá que demostrar ser el mejor jugando a con «Tekken 2» y «SF EX». Los que queráis participar sabed que la hora de inscripción va de las 9,30 de la mañana a las 12 del mediodía y que los ganadores se van a llevar, además de trofeos, consolas PlayStation, mandos y tarjetas de memoria. Las cinco primeras personas en llegar tendrán premio seguro y además, todos los visitantes entrarán en numerosos sorteos con más de 250.000 pts en premios. A parte de las 12 consolas dedicadas al torneo habrá otras 10 máquinas en las que los visitantes podrán disfrutar del último software de Sony y Virgin. El teléfono de información es el 989 527175 (de 15 a 21 horas) y la dirección: Centro Cívico Rogelio Soto, C/Campoamor, 95 (a 100m de la estación de RENFE de Sabadell Sur).*

Todos contra la piratería. *El día 26 de marzo la Brigada Provincial de la policía judicial de Madrid intervino 86 CDs grabados con juegos de PlayStation en un puesto de la calle Fortuny de Móstoles. Un mes antes, La Guardia Civil de Barcelona incautó juegos y consolas Nintendo piratas por valor de 120 millones de pesetas en varios locales de Barcelona. Ojalá acabemos pronto con esta lacra.*

Arcadia distribuirá «V2000» después del verano.

¡La epidemia llega a PlayStation!



Este título de Grolier es la secuela de «Virus», uno de los juegos más exitosos de la década de los Ochenta. Al igual que su antecesor, «V2000» será un juego muy rápido, con acción a raudales, en el que el objetivo será enfrentarse a una horda de criaturas gigantes, que están invadiendo nuestro mundo mientras salvamos a los humanos. Y todo ello sobre un entorno 3D con libertad absoluta de movimientos.

New Software Center y Centro Mail unidos por «Forsaken».

Un concurso muy especial

Los que paséis por Centro Mail el próximo mes de mayo seréis testigos de excepción de los resultados de una curiosa iniciativa. Acclaim y NSCC han convocado el Primer Concurso de Escaparates con Centro Mail. Todos los Centro Mail recibirán el mismo material promocional del espectacular «Forsaken» y deberán ingeniárselas para conseguir el resultado más efectista posible ya sea en el interior de las tiendas o en los escaparates. Los ganadores se irán a Londres un fin de semana y nosotros podremos disfrutar de los esfuerzos creativos de los responsables de los distintos centros.

Por cierto, que los tres nuevos Centro Mail que se inaugurarán en este mes de mayo también podrán participar en el concurso. Las nuevas tiendas estarán en Figueras, Gandía y Madrid (Centro Comercial las Rosas).

Prepara tu PlayStation para entrar en competición.

«VMX Racing» ya a la venta

Funsoft ha puesto en circulación VMX Racing, un simulador de motocross que alegrará la vida de los fanáticos de este género.

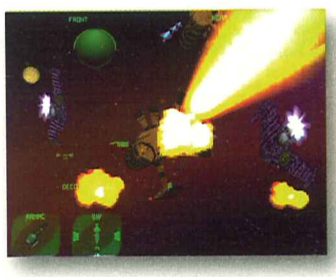
Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, estarán presentes los típicos circuitos de barro, los obstáculos y, lo que es aún mejor, los saltos acrobáticos.

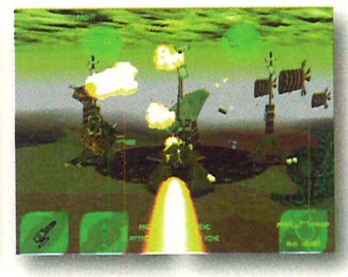
Podremos hacer vibrar nuestra motocicleta por más de nueve circuitos, ser partícipes de cuatro escuderías o competir con un amigo a pantalla partida. Y todo sin salir de casa y sin ensuciarnos.



Grolier traslada a las Naciones Unidas al Espacio.

«Xenocracy» aparecerá este verano





Los creadores de «Perfect Assassin» cambian radicalmente de registro, presentándonos otro juego futurista bastante peculiar, «Xenocracy», con rasgos de simulador, de estrategia y de arcade. En él, asumiremos el papel de un Comandante de Destructor Espacial de la Unión de Planetas Unidos, siendo nuestra misión el mantenimiento de la paz en el Sistema Solar. Nuestra tarea no será fácil, ya que no sólo tendremos que evitar la guerra entre los distintos planetas del sistema, sino que además deberemos controlar a los piratas y a unos extraterrestres bastantes agresivos que se nos echarán al cuello en cuanto nos despistemos. Permaneced atentos a este título tan sugerente, que Arcadia pondrá al alcance de nuestras PlayStation con la llegada de los calores veraniegos.


LUCKY LUKE
LA PRIMERA AVENTURA 3D DEL OESTE
SONY
PlayStation
SELECT
START
LUCKY LUKE
PAL
ocean
PlayStation
Distribuido por:
INFOGRAMES
IBERICA
ocean
PlayStation

El regreso de Abe a PlayStation está asegurado.

Prepárate para «Oddworld: Abe's Exodus»

Los chicos de Oddworld ya están trabajando en la que será la segunda parte del genial «Abe's Oddysee».

El juego llevará por título «Abe's Exodus», y en contra de lo que se dijo en un primer momento, mantendrá a Abe como protagonista de la historia. El complejo argumento narrará como Abe lleva a su pueblo hasta la salvación tras la destrucción de las Granjas Hostiles.

En esta su segunda aventura, Abe tendrá nuevas habilidades, nuevos enemigos, nuevos escenarios y se enfrentará a nuevos y más complicados retos. Además, el juego contará con un mayor número de escenas cinemáticas. En fin, un título que se empieza a perfilar como uno de los más importantes de este otoño. Ya os seguiremos informando.



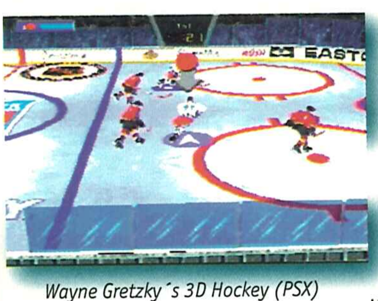


«Olympic Hockey Nagano 98» y «Wayne Gretzky´s 3D Hockey», de GTI.

El deporte helado



Olympic Hockey Nagano 98 (n64)



Wayne Gretzky´s 3D Hockey (PSX)

Será en el cálido mes de julio cuando se pongan a la venta «Wayne Gretzky´s 3D Hockey 98» y «Olympic Hockey Nagano 98» en PlayStation y Nintendo 64. «Wayne Gretzky´s 3D Hockey 98» nos propondrá enfrentarnos a la temporada en curso de la NHL ofreciendo un espectacular despliegue gráfico y un completo catálogo de equipos y jugadores reales.

Por su parte «Olympic Hockey Nagano 98» es la licencia oficial de las Olimpiadas para Nintendo 64. Imaginad una jugabilidad a prueba de bomba, catorce equipos seleccionables, las omnipresentes peleas sobre la pista, un engine de excelente manufactura y una completísima base de datos. Paciencia.

Ajústate el casco y pon tu mejor cara de velocidad.

«Super Cross 98» acelera en PlayStation

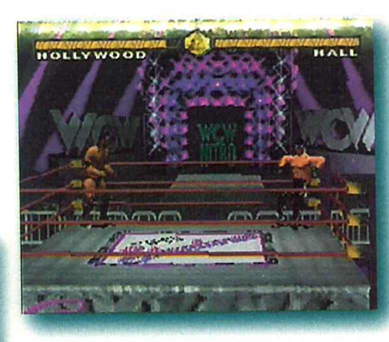
Acclaim está a punto de sacar al mercado el que puede ser el título de motocross más realista que hayas visto. A su favor tendrá sus detallistas gráficos, un sonido que te meterá de lleno en la carrera y multitud de opciones para fabricar el vehículo de tus sueños. En principio contará con sólo tres circuitos; pero no pongas esa cara, porque también podrás crear los tuyos propios gracias a un sencillo editor que incluirá el programa. Hasta que salga a la venta, puedes ir entrenando algún que otro derrape con tu cochambroso (aunque flamante hace dos décadas) triciclo.





«WCW Nitro» estará en junio en tu PlayStation.

Vuelve el wrestling



THQ ha trasladado PlayStation las andanzas de Hulk Hogan y sus colegas en un título para los amantes del Wrestling. «WCW NITRO» recreará este espectáculo hasta el punto de que en mitad de un combate puede aparecer un luchador de fuera para cascarte a base de bien. El objetivo será hacerse con el título, ya sea en individual o en parejas, pudiendo escoger entre dieciséis luchadores distintos.

Otra joya para la gama Platinum.

«MicroMachines V3» a un precio de lujo

Los usuarios de PlayStation de economía sumergida estamos de un contento que nos invitamos a comer recíprocamente. Si el mes pasado salía «Tomb Raider» a precio reducido, este mes Infogrames se descuelga con «MicroMachines V3». Un juego divertido como pocos con 48 circuitos, textos y voces en castellano y hasta 8 jugadores simultáneamente y todo por sólo 4.490 pesetillas.



El deporte del futuro aterrizará muy pronto en PlayStation.

«DEAD BALL ZONE» DESPEGARÁ EN JULIO





En un futuro apocalíptico el deporte rey será el Dead Ball Zone. No existirán ni reglas ni pautas de comportamiento en el campo de juego. Sólo reinará la fuerza bruta.

GTI nos presenta un título que combina disciplinas deportivas tan distintas como el balonmano y el rugby, aderezadas con cantidades ingentes de"salsa de tomate". Podremos seleccionar multitud de armas con las que hacer frente a nuestros rivales para poder llegar sanos y salvos a la meta -y lo que es más difícil- marcar el anhelado tanto.

Con una jugabilidad desbordante y un control muy sencillo será, sin duda alguna, un juego al que habrá de tener en cuenta. Estad atentos.

Este verano podrás llevarte «V-Rally» de vacaciones.

RALLIES DE BOLSILLO.



Si todo sigue por los cauces previstos, Infogrames tendrá la versión portátil de «V-Rally» lista para la venta en junio/julio. Ya hemos podido jugar a una versión bastante avanzada y os aseguramos que la sensación de velocidad es asombrosa, el control del vehículo más que prometedor y sus opciones sumamente interesantes. Habrá cuatro coches para competir en los rallys más importantes del mundo. Estos coches chocarán, volcarán y darán vueltas de campana a base de completísimas animaciones que poco tienen que envidiar a la versión original. Así que ya sabéis, no os despistéis y estad atentos, que este puede ser el bombazo de Game Boy para estas vacaciones.

La Quinta Columna

7 Días en Japón.

Viernes 9:15 a.m. La cosa empieza fuerte. 17 horas de viaje hasta llegar a Tokyo. No consigo dormir ni un sólo minuto (y eso que ponían "Siete años en el Tíbet"). Sé que lo acabaré pagando. La diferencia horaria con Japón es de ocho horas más. Veremos.

Sábado 12:30 p.m. Llegamos al hotel. Mi cuerpo me pide dormir con desesperación. No me levanto hasta las 7 de la tarde. empieza mi batalla contra el reloj.

Domingo. 5:30 a.m. Genial, las 5 de la mañana y yo despierto. ¡Dichosa diferencia horaria! Si al menos conociera algún garito al que ir a tomar algo...nada, a leer (bueno, a mirar las fotos) de los panfletos del hotel hasta la hora del desayuno.

Hoy vamos al Tokyo Game Show. Increíble. Se ha formado una cola que parece no tener fin. Menos mal que a nosotros nos cuelan por la cara. Hay que verlo para creerlo. Los videojuegos en Japón son más que un entretenimiento, son una forma de vida. Sólo hay que ver las caras de los chavales apresurándose a visitar y probar todos y cada uno de los 470 juegos que se presentan. Ahora empiezo a comprender porqué las cifras de ventas en este país parecen de otra galaxia.

Lunes. 6:00 a.m. Vaya, he ganado media hora. ¡Será posible! En fin, vamos a ver la tele. Que gracioso, aquí los grupos musicales son auténticas fotocopias de los artistas occidentales: hay una que canta como Madonna, otros que imitan a U2...¡en algo les tenemos que llevar la delantera!

Hoy visitamos Sony. ¡Pedazo de oficinas! Todos los europeos estamos asombrados de la exagerada amabilidad de los japoneses. Su trato es exquisito. Si pretenden que nos llevemos una gran impresión, lo están consiguiendo.

Martes 5:45 a.m. ¡Estoy hasta los...!Ya me conozco todos los canales de televisión, el amanecer en Tokyo desde todas sus perspectivas... empiezo a ser el centro de todas las bromas... al menos hoy han dado los goles de la liga española por la CNN. Nuestra visita a Namco no tiene desperdicio. No sólo nos miman, sino que además lo pasamos en grande en el torneo de «Tekken 3». Todavía me queda una duda ¿por qué fui el único pardillo al que le tocó jugar contra uno de los programadores en tercera ronda? Luego va el tío y no compite más. ¡Haberte retirado antes majo!

Miércoles 9.30 a.m. ¡Al fin! ¡Alabados sean los dioses del sueño! Mi cuerpo no ha podido resistir más. Lógico. Hoy volvemos a Sony para ver a los chicos de Hudson y Whoopee Camp. Interesante. Después, sorpresa. Visita al departamento de desarrollo de «Gran Turismo» ¡Que pasada! Los tíos tienen su saco de dormir junto a la silla. ¡Claro!, trabajando tanto no me extraña que los juegos les salgan tan bien. Hoy salimos por primera vez por la noche. Hemos formado una alianza entre la delegación italiana y la española. Cuestión de afinidades. Juerga. No puedo contar más. Bueno, sólo una palabra clave: Karaoke.

Jueves: 11.00 a.m. No, no es que me haya curado de mi desfase horario. Es que nos acostamos a las 6 de la mañana. Por suerte habíamos quedado tarde. Alucinantes las oficinas de Square y muy divertida la presentación de Tecmo. Esta vez he hecho tercero en el torneo «Dead or Alive». Claro, no jugaban los programadores...

Viernes: 6:30 a.m ¡No, otra vez no! ¡Ni el último día me libro! En fin. Hoy daremos una vuelta por Tokyo. Es alucinante ver las tiendas de videojuegos, repletas de gente cualquier día y a cualquier hora. Lo dicho, otra historia. Por la noche salimos todos los componentes de este Tour de Sony. Buena gente. Decido aprovechar la última noche para visitar el mercado de pescado de Tokyo acompañado de nuestro corresponsal Di Costanzo. Impresionante. Si vais alguna vez a Tokyo no dejéis de ir allí. Merece la pena.

Sábado: 1:00 p.m. Llevo 34 horas despierto. No puedo más. Menos mal que me esperan muchas horas de vuelo para dormir. ¡Ojalá vuelvan a poner la de Brad Pitt! Esta vez se va a enterar.

Un viaje inolvidable. ¡Gracias Sony!

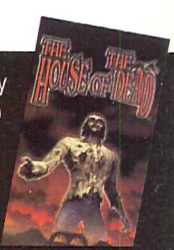
Manuel del Campo







Carne roja al 100 %. Así de fácil es definir *"The House of the Dead"*. La recreativa más visceral y escalofriante que llega ahora a tu Sega Saturn en una conversión perfecta. Tu misión: disparar a todo lo que se mueva. Tus enemigos: Zombies, monstruos y engendros genéticos con un nuevo sistema de inteligencia artificial. Disfruta de nuevos modos de juego y un montón de desagradables sorpresas. Y por si fuera poco, tu habilidad y puntería son compatibles con la Virtua Gun de Sega. Si te atreves, entra en *"The House of the Dead"*. Descubrirás que una carnicería no era exactamente lo que pensabas.



THE HOUSE OF THE DEAD



CONTRAPROGRÁMATE

TOKIO GAME SHOW SPRING 98

La feria de todas la ferias



Esta es la mascota del Tokyo Game Show, feria que, como veis, se convierte en una auténtica fiesta para los nipones.

Durante los días 20, 21 y 22 de Marzo tuvo lugar en Tokio una de las grandes ferias japonesas. Un año más, los nipones volvieron a demostrar que su pasión por los videojuegos supera cualquier comparación con el mundo occidental. No vamos a entrar mucho en detalles sobre los juegos en concreto que allí se presentaron, pero sí queremos contaros las principales tendencias del mercado japonés.

Os podemos asegurar que las ferias en Japón no tienen nada que ver con las que se realizan en occidente, es decir, el ECTS europeo o el E3 estadounidense.

En el «Tokyo Game Show» se mezclan los videojuegos con el manga y con todo tipo de productos de merchandising relacionados con ambas especialidades. De esta forma, en esta feria se pueden encontrar expositores enteros dedicados a libros, mangas o animes que encuentran la misma respuesta por parte del público que los de las compañías de videojuegos más importantes.

Por otro lado, la pasión con la que los japoneses viven estos acontecimientos supera con con creces a lo que conocemos por estos lares. Allí, aparte de las interminables colas que se forman para entrar al recinto el primer día que éste se abre al público, los visitantes participan muy activamente en el show. Un gran porcentaje, por ejemplo, se disfraza de sus personajes favoritos y de esta forma recorren todos y cada uno de los stands, pero no sólo exhibiéndose, sino interesándose por cada una de las novedades que se presentan, como si ellos mismos tuvieran que realizar una revista entera hablando del show... Verlo para creerlo.

Por esta razón las compañías no sólo enfocan la feria de cara a la prensa, como ocurre en USA o Gran Bretaña, sino especialmente de cara a los usuarios. De ahí que nos encontremos con cifras tan sorprendentes como los 93 expositores que hubo en esta edición o los más de 470 juegos presentados dentro de los 8 enormes halls repartidos a lo largo de 54.000 m^2.

Como veis, en esto de los videojuegos, Japón sigue siendo no otro país, sino otra galaxia.

LAS ULTIMAS TENDENCIAS EN VIDEOJUEGOS

Mucha marcha en PlayStation y enorme popularidad de los "Simulation Games" para SegaSaturn.

Una cosa quedó clara en este show: ahora mismo PlayStation no tiene rival en Japón. Sin embargo, este mercado sí que presenta ciertas peculiaridades comparado con el resto del mundo. Por ejemplo, SegaSaturn sigue manteniendo en aquel país un considerable porcentaje del mercado gracias sobre todo al sustento que le proporcionan los "simulation games", un tipo de juegos que abordan de una manera muy peculiar las relaciones sociales y las historias cotidianas de los jóvenes y que parecen haber encontrado en Saturn su soporte preferido.

Unas cifras: el software para PlayStation alcanzó el 52% de total de títulos presentados en el show, seguido por el de Saturn con un 17%, un 14% para PC y Mac, un 4,3% para Game Boy y tan sólo un 3,6% para N64. Las cifras hablan por sí solas.

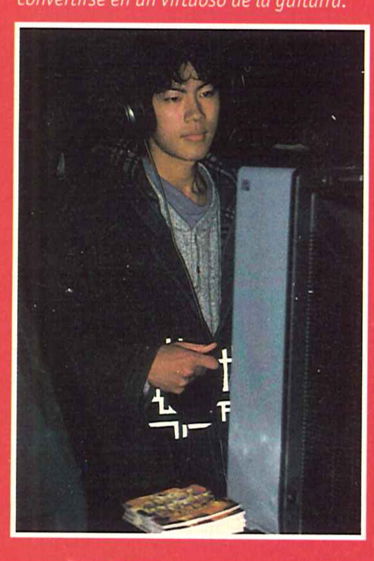
La música y el baile entran en escena.



«Bust A Move»



Sony sorprendió a los nipones con un curioso juego en el que el usuario puede convertirse en un virtuoso de la guitarra.



Algo habíamos visto ya con «Parappa the Rapper», pero en este show se demostró que los juegos que tienen la música y el baile como base principal han aumentado considerablemente su popularidad en Japón. Al parecer, se trata de un tipo de juegos con el que disfrutan familias enteras, sobre todo si cuentan con niños y niñas entre sus miembros.

De entre los que allí vimos nos llamó la atención por sus sorprendentes animaciones «Bust a Move», (nada que ver con el juego de las burbujas), un entretenido título en el que el jugador debe competir en una pista de baile siguiendo los pasos que le va indicando la máquina. Muy similar a «Parappa...» pero a ritmo de disco y soul.

También fue muy visitado el stand de Sony, en el cual despertó un enorme interés una especie de simulador de guitarra eléctrica con el que los jugadores pueden aspirar a emular a sus ídolos a poco que demuestren tener cierto sentido del ritmo y buen oído.

Simulation Games: Saturn imita la vida.

Ya os hablamos hace un par de meses de la creciente popularidad de este tipo de juegos en Japón, con títulos como «Sentimental Grafitti» que se ha encaramado al Nº 1 de las listas de ventas por encima de monstruos para PlayStation como «Gran Turismo». Sin duda, es el género de moda en Japón y tiene en Saturn su soporte ideal, consiguiendo que esta consola goce de una considerable popularidad. No había más que ver el abarrotado stand de Sega, plagado de títulos de este estilo, o echarle un vistazo a las estanterías de Saturn de cualquier tienda de Tokio, en las que es difícil encontrar un juego que no pertenezca a este género. En estos juegos el jugador se sumerge en diferentes historias que plantean situaciones cotidianas enfocadas sobre todo a las relaciones sociales entre los jóvenes.

La novedad más popular de toda la feria, de la que todo el mundo hablaba, era precisamente uno de estos juegos para Saturn, «Eve the lost one».









La fiebre por los "simulation games" está arrasando en Japón. Estas pantallas pertenecen a «Sentimental Grafitti» un juego para Saturn que llegó al Top 1 de ventas hace un mes.



«Sentimental Grafitti»



LOS OTROS GRANDES JUEGOS DEL SHOW

Por supuesto, en este show hubo más protagonistas que los "simulation games" o los juegos relacionados con la música y el baile.

Sin duda, dos de los títulos más visitados en esta feria, en parte por tratarse de los juegos más esperados en todo el mundo y también porque hacían su presentación oficial en Japón, fueron «Tekken 3» y «Metal Gear Solid». Del primero ya damos buena cuenta en el reportaje de Sony. De todos modos hay que destacar que el stand de Namco fue uno de los más espectaculares de la feria, y acaparó constantemente la atención de los visitantes gracias en parte a la organización de un torneo con este juego.

Por otro lado, también se pudo ver por primera vez en funcionamiento el esperadísimo «Metal Gear Solid», la asombrosa aventura de Konami. Y pudimos comprobar porqué este título se está convirtiendo en uno de los más deseados del momento... Tranquilos, que quedan todavía unos meses para que salga en Japón.

«Tekken 3» y «Metal Gear Solid»



«Tekken 3» fue sin duda uno de los grandes protagonistas de este show.



Por fin pudimos ver a «Metal Gear Solid» en pleno funcionamiento. Promete ser un juegazo.



Este simulador de trenes (¿?) fue otro de los arcades más visitados. ¿Sería por la bella "maquinista"?

SOPORTES Y CATEGORÍAS DE JUEGOS EN EL SHOW (%)

SOPORTES		CATEGORÍAS	
PlayStation	52.7	Simulation Games	19.7
SegaSaturn	17.0	Juegos de Rol	14.4
Windows	13.1	Aventura	14.2
GameBoy	4.3	Acción	13.7
Nintendo 64	3.6	Tablero	7.4
Macintosh	1.4	Deportivos	5.7
Neo-Geo	0.9	Puzzle	5.7
Super Nintendo	0.2	Velocidad	5.0
Otros	6.8	Disparos	4.7

NUESTROS COLEGAS NIPONES

¿De qué se ocupan las revistas japonesas?











No hay mejor forma de tomarle el pulso al mercado japonés que leyendo (es un decir) los últimos números de las revistas más importantes que allí se editan.

En lo que a Nintendo se refiere, la revista "64 Dream" dedica su portada a «Zelda 64», sin duda el juego más esperado para N64, que al parecer saldrá finalmente en Octubre. En el interior, aparte de un gran despliegue de este juego, encontramos las previews de «Bomberman Hero» y guías de juegos como «1080». La otra revista de Nintendo (sabrías decirnos tú cómo se llama?) se decanta por Kirby y su última aparición en Super Nintendo, consola que sigue teniendo un gran mercado en Japón.

"Saturn Fun", como no podía ser de otra forma, ofrece en su portada una imagen del último bombazo en "simulation games", «Eve the Lost One». En el interior, además de otro buen puñado de reportajes sobre este tipo de juegos, aparecen páginas dedicadas a juegos de rol como «Shinning Force III» o «Dragon Force II», aventuras gráficas como «Baroque» y un extenso reportaje sobre el programador Kenji Eno («D», «Enemy Zero...)

Por último, los magazines de PlayStation conceden sus portadas a los dos grandes juegos del momento, «Tekken 3» y «Parasite Eve». En el interior, aparte de extensos reportajes e incluso guías para estos dos juegos, encontramos artículos referentes al PDA, novedades como «Bushido Blade 2» o la reedición de «Final Fantasy V» para PlayStation, una guía de «Resident Evil 2» y, cómo no, unas cuantas previews y reviews de los dichosos "simulation games", que también los hay para esta consola.

Dual Shock.
Siente el poder en tus manos.

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono **902 102 102**

www.playstation-europe.com

Dual Shock. El mando analógico con dos motores vibrantes que incorpora el sentido del tacto a tus juegos. Un mando que te hará sentir toda la emoción del juego de coches más real de la historia: Gran Turismo. Que te hará vibrar con los nuevos lanzamientos de PlayStation. Y que además, en su modo digital es compatible con todos los demás juegos. Dual Shock de PlayStation. Para echarse a temblar.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

TBWA

Codemasters prepara un nuevo simulador de coches

Colin McRae RALLY

Tras «Toca Touring Car» y su competición de turismos, Codemasters y el campeón británico Colin McRae nos quieren introducir en el apasionante mundo del rally, la forma perfecta de descubrir como la conducción deportiva puede convertirse en un auténtico arte.

La propia Codemasters, que parece haberle cogido el gustillo a esto de los coches tras el extraordinario éxito de su «Toca Touring Car» (más de 750.000 copias vendidas), nos invitó a su cuartel general en Warwickshire, cerca de Birmingham, para mostrarnos las primeras imágenes de este fantástico juego, que será lanzado en toda Europa el próximo mes de Junio. Allí tuvimos la oportunidad de charlar con Guy Wilday productor del juego.

Parece que es la primer vez que trabajas para Codemasters, ¿Ocurre lo mismo con el resto de tu equipo?

No, casi todos trabajaban ya para Codemasters antes de empezar este juego. Hay por ejemplo 5 de ellos que participaron en la realización de «TTC» y otros en alguna versión de «Micromachines».

Un equipo bastante amplio, ¿Cuanto habéis tardado en programarlo?

Pues unos seis meses en la fase de diseño y otros ocho dedicados enteramente a la programación. Bueno, y todavía nos queda algún mes para completarlo.

De todos modos, el hecho de haber utilizado el mismo "engine" de «Toca Touring Car» os habrá ayudado bastante...

Sí, nos proporcionó la base sobre la que trabajar, pero después la programación nos ha supuesto casi empezar de nuevo. Es verdad que es el mismo "engine" pero ahora lo hemos potenciado y mejorado, sólo nos hemos quedado con los aspectos básicos.

Algo hemos visto ya, pero ¿en qué crees que se notarán más estas mejoras con respecto a «TTC»?

Pues por ejemplo, hemos mejorado mucho los efectos de luz, utilizando nuevas e interesantes técnicas que se apreciarán sobre todo en los recorridos nocturnos.

¿Y en cuanto a los coches?

Bueno, el hecho de que en este juego aparezca sólo un coche en pantalla nos ha permitido utilizar hasta 450 polígonos para cada vehículo, una cifra muy superior a la utilizada en «TTC», y al mismo tiempo redondear muchos más las formas, conseguir unos diseños muy realistas.

Claro porque este juego es una competición de rallies tal cual...

Efectivamente, aquí no hay carreras entre los coches, sino que cada uno compite en solitario, intentando conseguir los mejores tiempos en cada tramo, es decir, es







Durante los recorridos, contaremos con la ayuda de las indicaciones de nuestro copiloto. Todas estas voces estarán enteramente dobladas al castellano.



el juego contará con cinco vistas diferentes a elegir. Habrás tres interiores y una exterior. Ésta que veis aquí, todavía en desarrollo, resulta muy realista.

exactamente igual que el Campeonato del Mundo de Rallies.

Aunque los recorridos no son reales.

No, pero sí las localizaciones: Nueva Zelanda, Córcega, Monte Carlo, Suecia, etc. Hemos visto muchos videos para intentar reflejar con la mayor fidelidad posible el aspecto de cada lugar. De hecho este ha sido uno de los aspectos que nos han resultado más complicados, junto con el tema de la simulación de cada modelo.

¿Habéis probado vosotros mismos estos coches?

¡No!, ¡Ya nos hubiera gustado! Nos hemos basado en informaciones precisas, muchos videos y los sabios consejos del propio Colin McRae, que de esto entiende un poco...

¿De qué aspecto estáis más orgullosos?

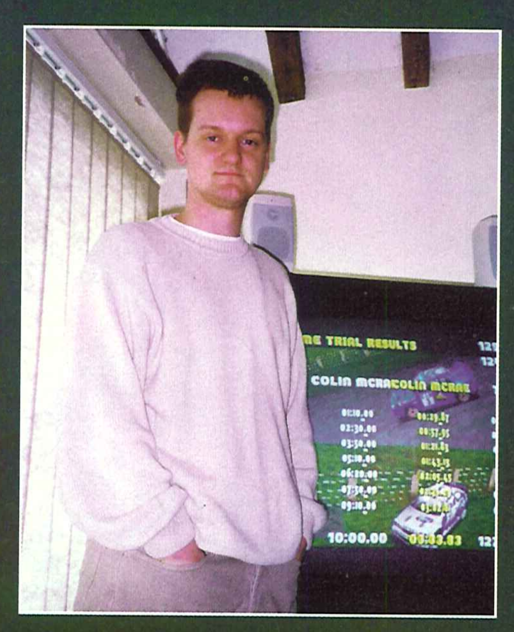
Ummm, buena pregunta...creo que de la sensación tan real que hemos conseguido producir al conducir estos coches. Es verdad que los gráficos son muy buenos pero lo que verdaderamente importa es el concepto de simulación.

Por lo que he visto me parece que estamos ante un juego realmente bueno, pero la competencia va a ser muy dura con «Gran Turismo» ya en el mercado.

Sí, «Gran Turismo» es un juego muy bueno, pero creo que ofrece un estilo muy diferente al de nuestro título. Ambos pueden convivir sin problemas en el mercado, y si a alguien le gustan los coches no debería dudar en hacerse con los dos.



El productor del juego, Guy Willday, nos explicó en las oficinas de Codemasters los pormenores de la realización del juego, así como sus aspectos más interesantes.







El campeón del Mundo de rallies, el británico Colin McRae, no sólo se ha limitado a poner su nombre al juego, también ha aportado sus sabios consejos.







SCEI nos invitó a visitar su sede en Tokio.

Bienvenidos al Imperio de Sony

30 millones de consolas vendidas en todo el mundo. Más de 200 millones de juegos. 2000 títulos lanzados por cientos de compañías diferentes... son cifras que asustan. Y que ponen de manifiesto que PlayStation se ha convertido en un auténtico fenómeno dentro del sector de los videojuegos.

Sony Computer Entertainment quiso que la prensa europea fuera partícipe del entusiasmo que están experimentando en estos momentos, y por esa razón nos invitó a trasladarnos durante una semana a Tokio. Allí tuvimos el privilegio de conocer personalmente a los máximos responsables de SCEI, así como a los programadores de maravillas del calibre de «Gran Turismo». Sony, además, quiso que visitáramos algunas de sus compañías asociadas más importantes, como Square, Namco, Tecmo o Hudson.

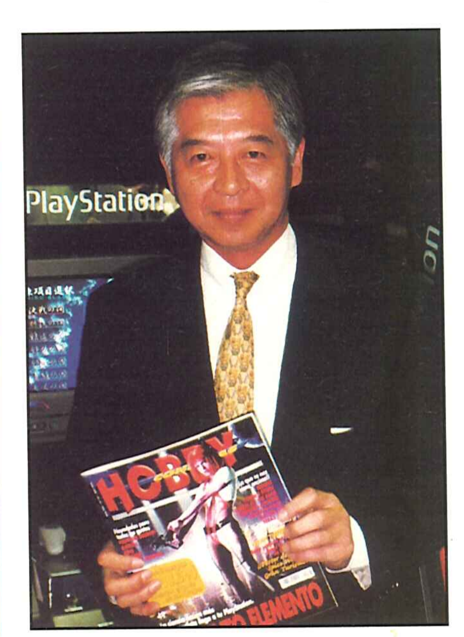
¿Hay alguien que se resista a acompañarnos por este sensacional recorrido...?

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Terushisa Tokunaka

Hablamos con el presidente de Sony Computer Entertainment

La gran protagonista de este espectacular tour por la Meca del videojuego fue, sin duda, la propia Sony. Hablar de Sony en Japón es hablar de una de las compañías más poderosas e influyentes de este país, lo que se demuestra nada más contemplar el majestuoso edificio de su sede en Akasaka, uno de los barrios más céntricos de Tokio. Allí, además de tener la oportunidad de conocer sus próximos lanzamientos y asistir a la presentación del revolucionario PDA, tuvimos la ocasión de charlar con los máximos responsables de SCEI.



En la rueda de prensa que tuvo lugar en las oficinas de Sony, Terushisa Tokunaka demostró tener un gran sentido del humor y puso de manifiesto su enorme satisfacción por el éxito que PlayStation está alcanzando en todo el mundo. El presidente de SCEI tampoco quiso perderse la ocasión de hojear nuestra revista.

Este caballero es la cabeza pensante y el máximo responsable de Sony Computer Entertainment. Tiene 53 años, es licenciado en leyes y entró a trabajar en Sony en 1969. Después de pasar por diferentes divisiones y departamentos en la compañía fue ascendido a vicepresidente ejecutivo de SCEI cuando está nueva división de la multinacional japonesa fue creada en 1993. Dos años después se convirtió en el presidente.

En las oficinas de Sony Japón, los periodistas europeos mantuvimos una interesante charla con él, en la que nos habló de la excelente salud de la goza PlayStation en todo el mundo y de otros aspectos relacionados con la compañía. Estas son algunas de las interesantes cosas que nos dijo:

"No consideramos Europa como un mercado pequeño. Para nosotros es casi tan importante como Japón o USA. Desde hace un años sobre todo está funcionando muy bien".

"Nuestro objetivo es buscar nuevas experiencias para los jugadores, desarrollar juegos y periféricos que proporcionen nuevas sensaciones a los usuarios de PlayStation".

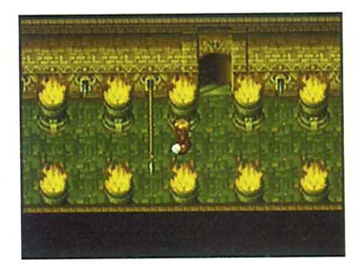
"La verdad es que estamos muy contentos de cómo ha funcionando PlayStation en todo el mundo. No voy a decir que estamos muy sorprendidos, pues confiábamos en las posibilidades de la consola, pero sí que nos ha impresionado la masiva respuesta de los usuarios en todos los países."

"No creo que hayamos llegado a un tope en cuanto a ventas se refiere. En el último año hemos vendido más de 5 millones de PlayStation en el mundo. Nada nos hace pensar que no sucederá lo mismo en los próximos dos años".

Wild Arms

Rol a lo grande







Sony recuperará el rol japonés más puro con el lanzamiento en Europa de «Wild Arms», un juego que vendió 250.000 copias en Japón durante las primeras dos semanas y que ya lleva más de 400.000 unidades vendidas.

Se trata de una auténtica superproducción que contiene todos los elementos capaces de entusiasmar a los aficionados al género. Bien es verdad que su apariencia no llega a lo visto en «FF VII» pero sí que presenta un aspecto gráfico espectacular, mucho más cuidado que el visto en otros RPG´s.

Donde este «Wild Arms» no tendrá nada que envidiarle al juego de Square será en lo referente a su jugabilidad, variantes y opciones, así como en otros detalles como la impresionante banda sonora que estará presente durante toda la aventura.

Los programadores de este juego, responsables también de «Rapid Reload», nos aseguraron que están garantizadas al menos 40 horas de aventuras, magias, hechizos y sorpresas. Por cierto, que Sony ha confirmado que estará traducido al castellano.



PDA (Personal Digital Assistant)

Sácale más partido a tu PlayStation

Era una de las presentaciones más esperadas en este tour de Sony, y fue el mismísimo Ken Kutaragi -el creador de PlayStation- quién se encargó de las formalidades.

El propio Kutaragi definió al PDA como una extensión de la tarjeta de memoria de PlayStation. De hecho, como ya os contamos el mes pasado, deberá introducirse en el slot de la memory card.

Como veis en las fotos, este aparatito cuenta con una pantalla de cristal liquido y un pequeño cuadro de cinco botones incluido el "reset".

Sus funciones serán muy variadas. Una de las más interesantes es que podremos descargar en él algunos juegos y jugarlos después, como si de una consola portátil se tratara.

También servirá para recoger los datos guardados de cualquier juego y traspasarlos a otro PDA mediante un innovador sistema de infrarrojos, de manera que no habrá que utilizar la consola como puente.

Otras funciones serán más personales, como su uso como agenda, calendario o reloj.

Tiempo habrá de profundizar aún más en todas sus funciones, ya que el PDA no estará disponible en Japón hasta el último tercio de este año, y algo más tarde en Europa.

Como también os adelantamos el mes pasado, aunque su precio aún no está definitivamente fijado, seguramente oscilará entre las 8.000 y las 12.000 ptas.







Ken Kutaragi -el "padre" de PlayStation- fue el encargado de explicarnos las características del PDA, (Asistente Digital Personal), que será lanzado en Japón a finales de este año.



La aplicación más interesante del PDA es que nos permitirá cargar algunos juegos desde PlayStation y después podremos colgárnoslo al cuello y jugar con él en cualquier parte.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **CPU:** ARMT7T 32 bit RISC.
- **Memoria:** SRAM 2k bytes RAM 128K bytes.
- **Gráficos:** 32 x 32 LDC monocromática.
- **Sonido:** Altavoz 4 bit PCM.
- **Botones:** 5 botones. 1 botón reset.
- **Otros:** Comunicación infrarroja bi-direccional. LED Calendario Número de identificación.

Granstream Saga

Gran aventura en PlayStation



Durante la rueda de prensa que tuvo lugar durante la presentación del juego, los programadores se presentaron a responder todas nuestras preguntas.

Desde luego los amantes del Rol no van a tener motivos de queja durante los próximos meses. Además del espectacular «Wild Arms», Sony lanzará en Europa otro título que está teniendo también un éxito considerable en Japón.

Esta vez estamos ante un RPG de acción, un juego de rol al uso pero que presenta combates en tiempo real, con un estilo cercano al "beat´em up". Los llamados "Action RPG" son muy populares en Japón ya que ofrecen un atractivo dinamismo al algunas veces demasiado relajado ritmo del género del rol.

Sus creadores han acumulado una gran experiencia en juegos de este tipo, con títulos como «Ece». «Soulblader», «Act Raiser» o «Gaia Fantasy», y a esta última producción le han dedicado más de dos años.

En «The Grandstream Saga» cabe destacar sus atractivos gráficos, realizados con la misma producción que estuvo detrás de «Ghost in the Shell», la excelente orquestación y la garantía de más de 30 horas de aventuras. También nos llegará traducido al castellano.







Ken Kutaragi
Chairman y Vicepresidente Ejecutivo de SCEI



Manuel del Campo tuvo la oportunidad de saludar personalmente al mismísimo Kutaragi, que también posaba así de orgulloso con su nueva creación, el revolucionario periférico conocido como PDA.

Probablemente es el personaje más famoso dentro de la estructura de Sony. Todo el mundo le conoce como "el padre de PlayStation" ya que en su momento fue el director del departamento de desarrollo que creó la consola.

Entró a Sony en 1975 para formar parte del Departamento de Investigación y Desarrollo Digital. Empezó a trabajar en PlayStation a principios de 1990, pasando a ser director de este proyecto en 1993.

En Abril de 1997 fue nombrado vicepresidente de SCEI.

Su último trabajo ha sido el PDA, en estrecha colaboración con Shinilchi Okamoto, otro de los pesos pesados de Sony.

En su rueda de prensa comentó asuntos como estos:

"El PDA es un nuevo concepto de diversión que estoy seguro encantará a los usuarios. Gracias a él se ampliarán aún más las posibilidades de PlayStation, y los jugadores podrán sacar aún más partido de la máquina".

"PlayStation tiene todavía muchas cosas que decir. Aún quedan al menos uno o dos años hasta que empecemos a ver los límites de la máquina".

"Actualmente el usuario de PlayStation tiene el catálogo más amplio, variado y de mayor calidad del mercado. Nuestra intención es ofrecer el mayor número de juegos posibles y de la mejor calidad para que después el usuario elija libremente."

Pet in TV
Otra mascota virtual

Este es uno de esos juegos con los que Sony pretende alejarse de toda corriente. En esta ocasión se trata de una mascota a la que deberemos cuidar y educar hasta convertirla en un modelo de comportamiento. Sí, efectivamente es un concepto muy similar al del Tamagotchi, aunque los programadores del juego, el equipo Muu Muu Inc., aseguran que ya habían empezado a trabajar en este juego cuando Bandai lanzó al mercado su famosa mascota virtual.

En el juego se podrán elegir diferentes mascotas, cada una de ellas con su particular carácter, a las que habrá que educar y guiar através de un simpático mundo 3D.

Este equipo de programación es el mismo que ha realizado «Jumping Flash» y el más reciente «Ghost in the Shell».







Estas mascotas harán gala de una considerable Inteligencia Artificial, el auténtico motor del juego. Habrá varias mascotas con diferentes personalidades.

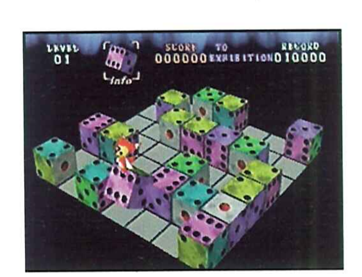
XI
¿Hace unos dados?

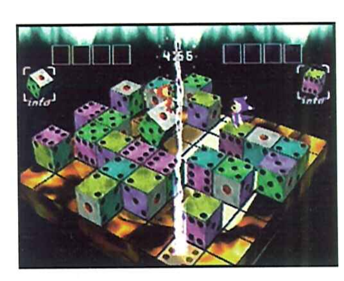
Tras el laberíntico mundo de «Kula World», Sony vuelve a apostar por uno de esos juegos que invitan al jugador a estrujarse el cerebro para resolver los problemas que nos plantea una más que elevada inteligencia artificial.

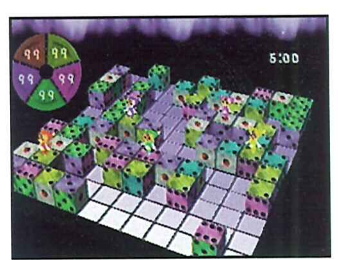
En esta ocasión los protagonistas son los dados y el objetivo es intentar unir sus caras con el mismo número con una serie de movimientos limitados. Para ello contamos con unos simpáticos personajillos que desplazarán los dados por el tablero.

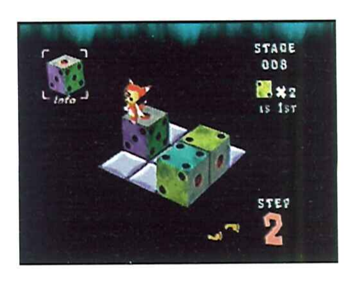
Tomando como base esta mecánica, «XI» presenta diferentes modos de juego, para uno o varios jugadores, siempre con el objetivo de poner a prueba tu ingenio y tu lógica.

Por cierto, es el primer juego que realiza este equipo de programación.

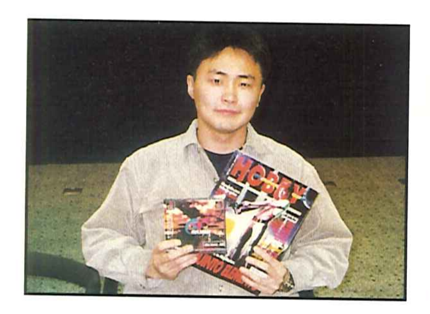




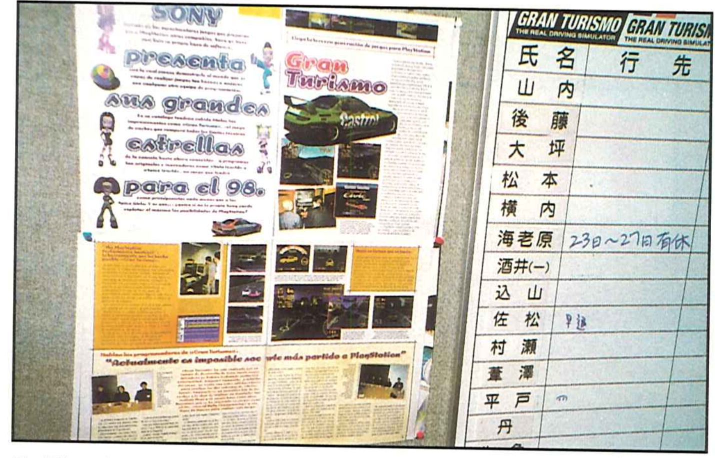




Gran Turismo
Aquí se creó una obra maestra...







También tuvimos el privilegio de conocer a los programadores de «Gran Turismo» en su lugar de trabajo. Y no os podéis imaginar la sorpresa que nos llevamos cuando, al visitar al departamento en el que se creó esta joya, nos encontramos con... ¡¡las páginas de nuestro reportaje colocadas en una de las paredes a modo de trofeo!! Un auténtico orgullo para nosotros.



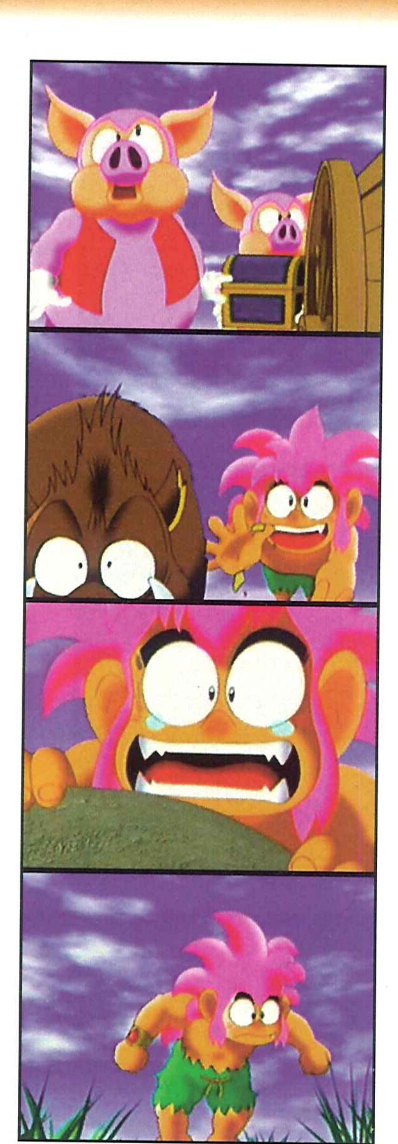
Este es el curioso nombre de una nueva compañía cuyo presidente y fundador, Fujiwara Tokuro, así como algunos de sus colaboradores, proceden de Capcom. Whoopee Camp ha llegado a un acuerdo con Sony para lanzar su primer juego, «Tombi», aunque la idea de ambas compañías es aprovechar el talento creativo del equipo de Fujiwara para lanzar una serie de títulos importantes durante los próximos años.

Tombi
Rol y plataformas

Este primer juego de Whoopee Camp es una divertida mezcla de plataformas, aventura e incluso rol, que se presenta con gráficos en 2D muy sencillos pero de gran colorido. Se trata de un juego que a primera vista puede parecer algo infantil, pero es una impresión que desaparece rápidamente cuando se toma contacto con su ajustada dificultad y sus variadas posibilidades.

Además, se ha impregnado al juego de un atractivo sentido del humor que le confiere un carácter desenfadado.

A Fujiwara no le importa reconocer que esta vez no le ha interesado lo más mínimo incluir unos gráficos 3D espectaculares o a otras demostraciones técnicas, para volcarse plenamente en la jugabilidad y la diversión.



Fujiwara Tokuro
Un nuevo genio para Sony

Muy seguro hay que estar de las posibilidades de uno mismo para abandonar una compañía como Capcom y asegurar que *"...limitaba mi talento creativo, y me impedía realizar los juegos que realmente estaban en mi cabeza"*.

Claro que si la persona en cuestión ha sido la responsable de juegos como «Ghouls and Ghost», «Megaman» o el mismísimo «Resident Evil», tiene todo el derecho a emprender su carrera en solitario o a hacer lo que crea conveniente.



Aquí tenéis al joven genio Fujiwara, uno de los creadores de «Resident Evil» que ha fundado su propia compañía, aliada de Sony.

Fujiwara no cree que su primer juego en su nueva compañía tenga un carácter infantil: *"A los niños les parece divertido, pero también a los que tienen 20 años. Podrá gustar a cualquier tipo de jugador"*.





El primer lanzamiento de esta compañía será este divertido juego que mezclará rol y plataformas.

![namco]

namco

A estas alturas ya nadie duda que Namco es una de las mejores aliadas de PlayStation. Desde la aparición en el mercado de esta consola, Namco ha sustentado la calidad de su software con títulos tan importantes como «Ridge Racer» -en todas sus entregas-, «Ace Combat» o «Tekken». Y aunque este es para nosotros su lado más conocido, y el que más nos interesa, Namco es aún mucho más. Casi todos sabréis por nuestra sección de arcade que Namco es también una de las mayores y mejores productoras de títulos para recreativas, utilizando sus propias placas de hardware, System 11, 12, 21, 22, y 23. Además, posee sus propios parques temáticos en algunas de las ciudades más importantes del mundo, como el que tuvimos la oportunidad de visitar en Tokyo. Una auténtica multinacional del entretenimiento.

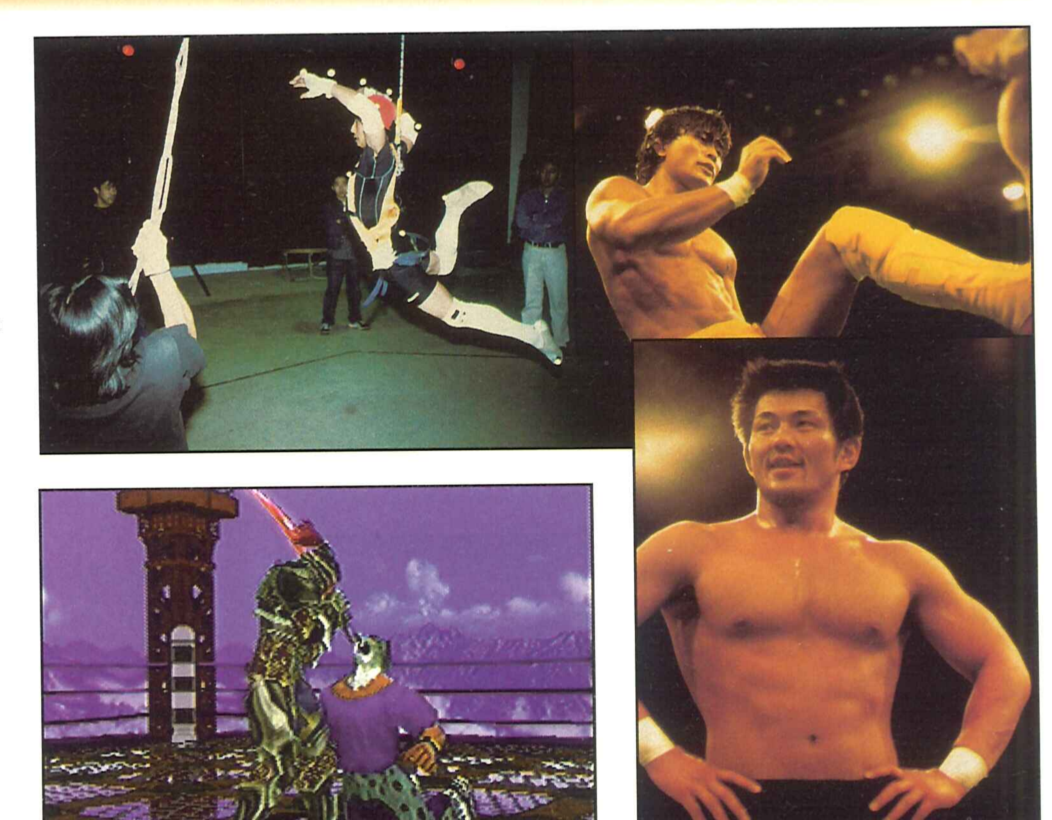
Tekken 3
¡Alucinante!

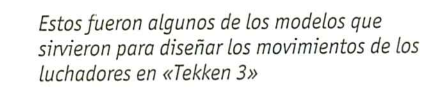
Estábamos sobre aviso. Hace tres meses, cuando publicamos el reportaje sobre «Tekken 3» ya nos pareció que había un gran juego detrás de esas espectaculares imágenes. Pero ahora, una vez que hemos disfrutado de su enorme calidad en las mismísimas oficinas de Namco, y que tenemos en nuestras manos la versión japonesa que se puso a la venta el pasado 26 de Marzo, (mientras disfrutábamos de nuestros últimos días en Japón), no podemos sino rendirnos ante las incontables virtudes de un juego de lucha espléndido, inconmensurable en todos y cada uno de sus aspectos.

Las mejoras técnicas con respecto a la segunda entrega son tan notorias que parece que estemos ante otro juego, los combates son todavía más divertidos, emocionantes y variados, y el repertorio de luchadores y opciones ha llegado aún más alto con la inclusión del sorprendente "Tekken Force", un auténtico "beat´em up" a la vieja usanza que homenajea a clásicos como «Final Fight», o «Streets of Rage».

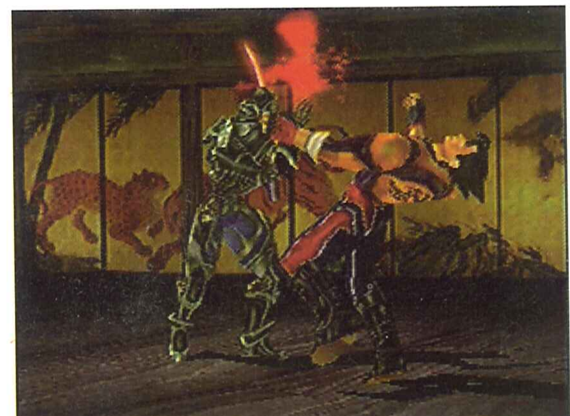
Namco ha llevado la lucha a unos niveles impensables y conseguirá conquistar tanto al más acérrimo defensor de la simulación más pura como a cualquier jugador que busque pasar un buen rato disfrutando de unos combates espectaculares.

El juego saldrá en España en Septiembre.





Estos fueron algunos de los modelos que sirvieron para diseñar los movimientos de los luchadores en «Tekken 3»





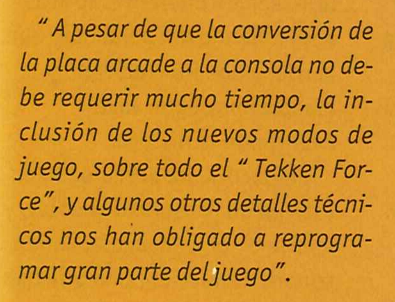


El nuevo luchador Eddy Gordo hace gala de unos movimientos tan espectaculares como difíciles de parar.



El nuevo modo "Tekken Force" rinde homenaje a los clásicos "beat´em up" al estilo «Final Fight». En este modo están incluídos todos los movimientos.

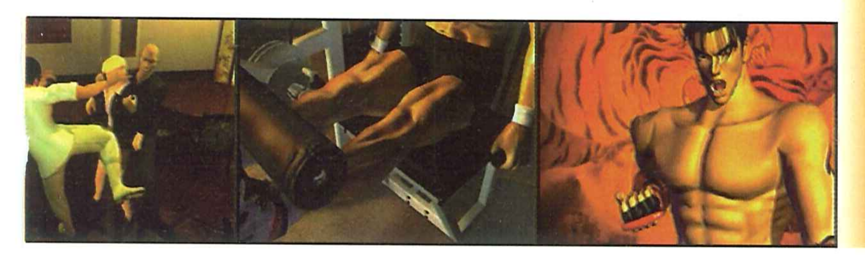








«Tekken 3» causó una inmejorable sensación entre toda la prensa europea.



Esto es lo que opinan sus creadores...

En la rueda de prensa que ofreció el equipo de «Tekken 3» estuvieron los principales responsables del juego, encabezados por Hajime Nakatani, productor, y Masanori Yamada, uno de los programadores. Ambos han trabajado en todas las entregas de «Tekken», tanto en las versiones arcade como domésticas. Estas fueron algunas de sus opiniones:

"A pesar de que la conversión de la placa arcade a la consola no debe requerir mucho tiempo, la inclusión de los nuevos modos de juego, sobre todo el " Tekken Force", y algunos otros detalles técnicos nos han obligado a reprogramar gran parte del juego".

"Las diferencias con «Tekken 2» son enormes. Gráficamente el juego ha mejorado muchísimo, los personajes son más grandes, hemos utilizado más polígonos y nuevas técnicas de "motion capture" para los movimientos con resultados magníficos. También ha cambiado la jugabilidad. ahora el juego resulta más divertido y controlable, conecta con el jugador de una manera mucho más directa. Se puede decir que este juego inaugura una nueva generación de juegos de lucha".

"Eliminamos los personajes de anteriores entregas que consideramos menos populares o representativos. Es una forma de ofrecer cierta variedad al juego. Al mismo tiempo intentamos incluir nuevos personajes que aporten elementos interesantes al torneo".

"El modo "Tekken Force" tendrá los mismos movimientos que en los modos normales. Estamos muy orgullosos de él".

"Las primeras fases de la programación de un juego son muy divertidas, porque tenemos un montón de ideas en la cabeza que queremos poner en práctica. Luego empiezan a surgir los problemas de tiempo, de cómo diablos podemos hacer esto y cosas así, pero de todos modos en general todo el tiempo de programación es muy reconfortante para nosotros. Aunque es un trabajo duro, merece mucho la pena, sobre todo si al final hemos completado un buen juego".

"Según nuestra idea de la simulación no creemos que los golpes especiales o magias como las que hay en «Street Fighter» por ejemplo, sean necesarios o convenientes en «Tekken». De todos modos, en cada nueva secuela nos gusta incluir siempre nuevos movimientos y combos espectaculares".





Aquí tenéis a los creadores de «Tekken 3». Por su "estilo", parece que sus personajes deben pelear bastante mejor que ellos.



Nakatani y Yamada posaron así de agradecidos con la portada que hace unos meses le dedicamos a su «Tekken 3».

namco

Tales of Destiny

Una mágica aventura



Este será el primero de una serie de juegos de rol que Namco lanzará para PlayStation en los próximos meses. «Tales of Destiny» es la secuela de un conocido RPG llamado «Tales of Phantasia» que fue lanzado para Super Nes.

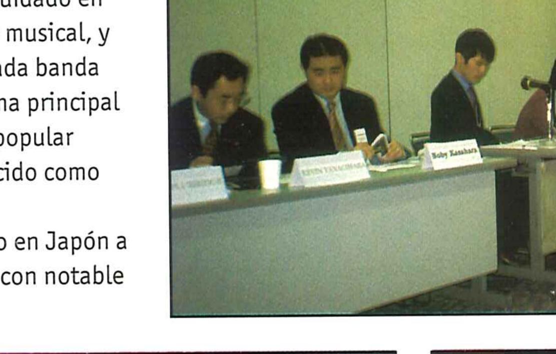
Estamos ante un juego de rol puro, en el que los programadores han recogido algunos elementos de la versión de Super Nes para adaptarlos y mejorarlos en PlayStation. Así nos encontramos con multitud de personajes, diseñados por la prestigiosa Ms. Inomata, (de quien dicen que Michael Jackson es un ferviente admirador), puzzles, batallas épicas y una legendaria historia que enfrenta al bien y el mal.

Llama la atención el protagonismo de la espada "Swordian" que puede ser utilizada de diferentes formas dependiendo del personaje que la use, y que irá creciendo y madurando según vaya avanzando la historia.

Tampoco se ha descuidado en este juego el aspecto musical, y aparte de una adecuada banda sonora destaca el tema principal interpretado por un popular artista japonés conocido como Deen.

El juego fue lanzado en Japón a finales de Diciembre con notable éxito.





En las oficinas de Namco, los realizadores de «Tales of Destiny» nos mostraron sus aspectos más interesantes.







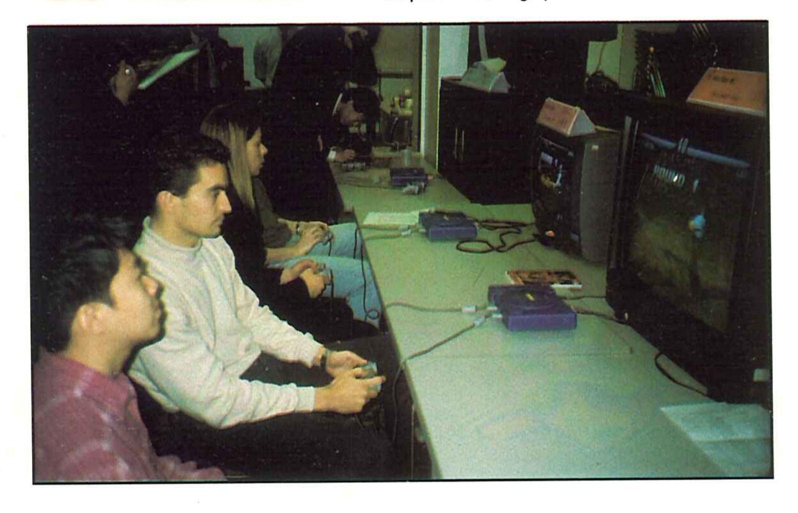


El Show de Namco

Después de la presentación de los juegos en sus oficinas, Namco organizó un disputado torneo de «Tekken 3» entre todos los asistentes.

Manuel del Campo fue eliminado, tras un comienzo prometedor, por uno de los programadores del juego (¡ya podrá!). Después de "machacar" a nuestro aspirante, el japonés se retiró del torneo alegando que los programadores no podían resultar vencedores. ¡Pues podía habérselo pensado antes!

También podéis ver en las fotos a las representantes de las diferentes filiales europeas de Sony, -Alicia Sanz, de Sony España, en primer término-, pasándoselo en grande en el parque temático de Namco en Tokio, el Namjatown, al que también fuimos invitados.





SQUARE

Esta es, sin duda, una de las compañías de videojuegos más poderosas de Japón. Lo era ya desde hace algunos años, pero tras su abrumador éxito conseguido con «Final Fantasy VII», ya nadie discute su hegemonía dentro del mercado. 3 millones de unidades vendidas en todo el mundo de este juego supone una carta de presentación realmente impresionante.

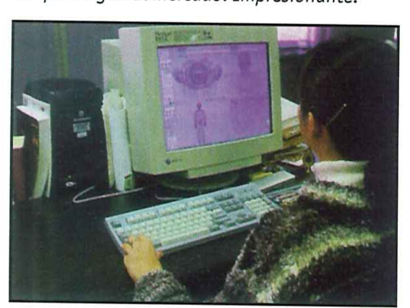
Square no es una compañía muy dada a aparecer en los medios de comunicación y Sony tuvo que hacer un auténtico esfuerzo para poder romper esta inaccesibilidad y conseguirnos esta interesante visita con rueda de prensa incluida ofrecida por el presidente de la compañía, Tomoyuki Takechi.

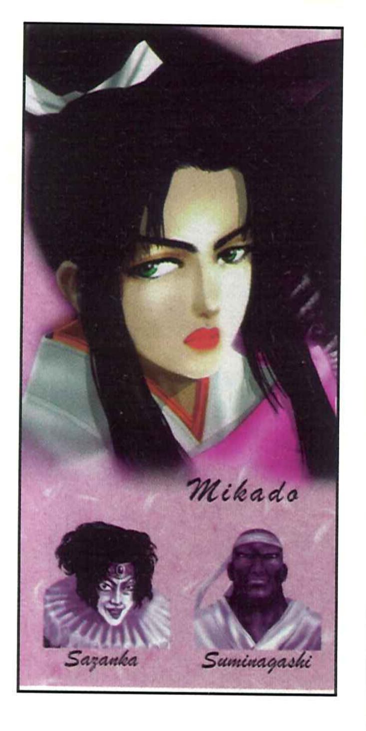
Ni que decir tiene que la visita realmente mereció la pena. Dentro de un modernísimo edificio tuvimos la posibilidad de recorrer algunos de los estudios de programación de Squaresoft, entrar en la fría sala de los potentes ordenadores o alucinar con una espectacular sala de "testeo" en la que hay más de 200 televisores y consolas perfectamente alineadas formando una imagen sorprendente.

Antes habíamos tenido la oportunidad de suspirar con un vídeo en el que se nos mostraron los próximos lanzamientos de la compañía, en especial «Erhgeiz» y «Bushido Blade 2», los dos juegos de lucha de los que os hablamos el mes pasado en nuestro Big in Japan, y «Parasite Eve», uno de los juegos más esperados (si no el que más) en aquel país, y que lleva ocupando las portadas de las revistas japonesas desde hace meses. En Square esperan incluso superar con este título, que muchos definen como una mezcla de lo mejor de «FF VII» y «Resident Evil 2», sus records de ventas anteriores.



Aquí podéis ver la sala en la que más de 200 testeadores prueban los juegos de Square antes de que salgan al mercado. Impresionante.





Tomoyuki Takechi

Presidente de Square

Sorprende que un hombre tan joven, sólo 43 años, ocupe el cargo más importante de esta compañía. Aunque escuchándole afirmar con rotundidad: *"Nuestro objetivo es seguir lanzando los mejores y más exitosos juegos del mercado"*, se entiende la meteórica carrera del señor Takechi en Square, comenzada en Mayo de 1996.



Nuestro enviado especial se hartó de estrechar la mano a los máximos responsables del software en Japón. Eso sí, él siempre ponía la misma cara de poker...

Parasite Eve

Embriagadora odisea

Todo el mundo admite que este juego se va a convertir en uno de los grandes triunfadores en Japón en el 98. A la vista de sus imágenes, nosotros también nos adherimos a esta opinión.

TECMO

Tecmo lleva un par de años realizando juegos para PlayStation, aunque en nuestro país apenas hemos tenido noticias de ellos ya que todos han sido lanzados únicamente en USA y Japón. Pronto llegará su primer gran título, «Dead or Alive», aunque durante la presentación que esta compañía realizó en un céntrico hotel de Tokyo también se mostraron otros tres juegos para PlayStation: «Monster Farm», un extraño juego de estrategia; «Gallop Racer 2», la segunda parte de una competición hípica, y «Kagero», una atractiva aventura protagonizada por una valiente muchacha.

Dead or Alive

El torneo de lucha más elegante

El juego sorprendió en su versión arcade (Tecmo fue una de las compañías que "alquiló" el famoso Model 2 de Sega), causó una excelente impresión en su versión para Saturn y ahora esta entrega para PlayStation nos ha dejado realmente alucinados.

Tecmo ha completado un juego de lucha excelente, muy espectacular, y con una elegancia poco habitual en este tipo de juegos. Una elegancia marcada por el estilo y los movimientos de los luchadores, por unos golpes nítidos y bien conseguidos y por un concepto de simulación tan realista como divertido.

Desde luego, nadie puede poner en duda que será un rival a tener en cuenta para el todopoderoso «Tekken 3».

Sus cartas de presentación no resultan demasiado llamativas: 9 luchadores más los jefes finales, varios modos de juego... pero donde realmente se encuentra el atractivo de este título es en los combates, plenos de emoción equilibrio e infinidad de posibilidades.

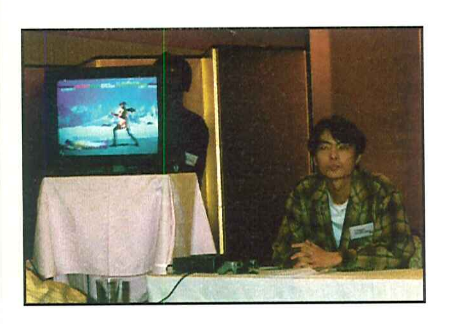
Además cuenta con elementos muy originales, como las explosiones que se producen en la llamada "Dead Zone, que obligan a los luchadores a no retroceder en exceso, o la forma en la que los programadores se han recreado en el movimiento de todas y cada una de las partes de los luchadores y las luchadoras, especialmente en algunas partes muy concretas de estas últimas...

Tampoco cabe olvidar su compatibilidad con el Dual Shock.

Llegará a nuestro país en Mayo.

Tom Itagaki

Enamorado de la lucha



Itagaki ha demostrado poseer un talento fuera de lo normal. Es el productor del juego y, a pesar de saber la tremenda competencia que le espera con «Tekken 3», no tiene ningún reparo en admitir que este título de Namco y «Virtua Fighter 3» de Sega son sus juegos de lucha preferidos, aparte, por supuesto, de «Dead or Alive».

De todos modos, está convencido de que ambos juegos son compatibles en el mercado de PlayStation y en absoluto considera a su juego inferior al de Namco.

Su personaje favorito dentro del juego es Kasumi, por aquello de ser la protagonista y la luchadora más representativa del torneo.



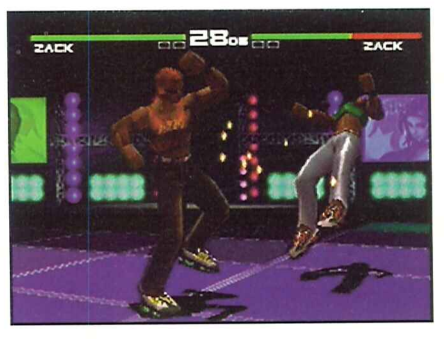




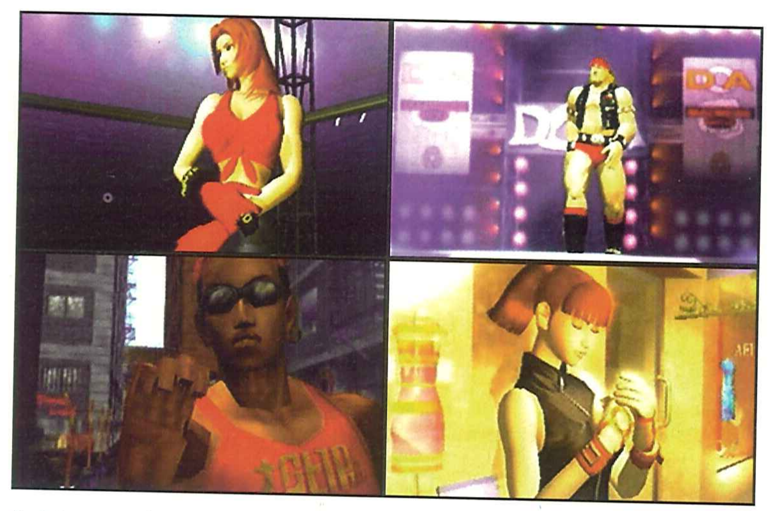
La calidad gráfica de este juego es impresionante, sobre todo en lo referente al diseño y los movimientos de los luchadores.



Al igual que sucedía en la recreativa, todos los escenarios cuentan con la "Dead Zone", en la que las explosiones pueden causar mucho daño.





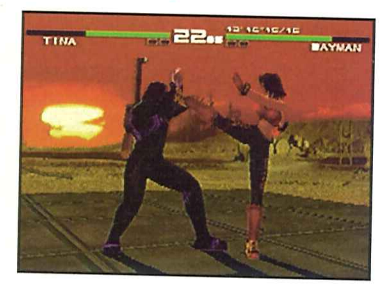


La intro no resulta tan espectacular como la de «Tekken 3», pero sí se muestra muy entretenida y cumple con el cometido de presentar a todos los personajes del juego.











Otro de los juegos que Tecmo nos presentó en Japón fue este «Gallop Racer II» una divertida competición de carreras de caballos.



Este es el departamento de desarrollo de Tecmo, en el que los programadores del juego realizaron toda su labor.

HUDSON®

Esta compañía japonesa, después de haber estado trabajando para Nintendo 64, se ha asociado con Sony para lanzar su juego más emblemático en PlayStation, el explosivo «Bomberman», que ofrecerá un aspecto tridimensional.

Bomberman World

Ahora las explosiones son en 3D

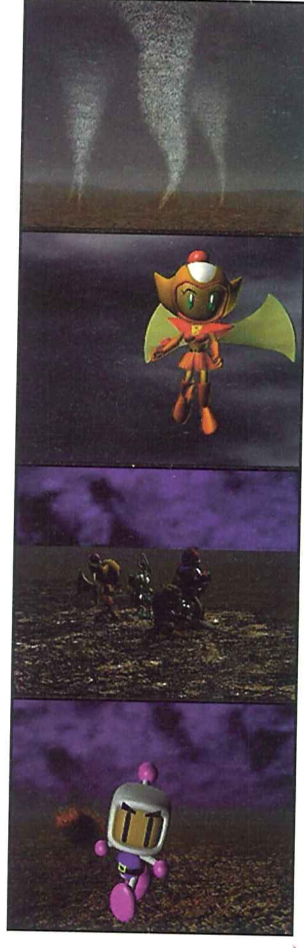
Tras haber recorrido todas las consolas de Nintendo, Hudson se ha decidido por fin a lanzar su entrañable «Bomberman» en la consola de Sony.

Para ello ha preparado un juego cortado por el mismo patrón que todos sus antecesores, pero con algunos detalles novedosos, como la nueva perspectiva isométrica, que le da una atractiva apariencia 3D, y la inclusión de un modo de juego exclusivo en el que el objetivo es eliminar a todos los enemigos posibles.

También merece destacar su compatibilidad con el Dual Shock, que producirá las pertinentes vibraciones cada vez que explote alguna de las bombas, y su traducción a 5 idiomas, entre ellos el castellano.

Todas estas novedades no significan que no vayamos a encontrar los elementos clásicos de la serie, como su incuestionable jugabilidad y sus diferentes modos de juego, en los que podrán participar de 1 a 5 jugadores

También ofrecerá una intro mucho más aparente que las anteriores entregas.





Este nuevo «Bomberman» presenta la tridimensionalidad como uno de sus grandes atractivos.


ERBE SOFTWARE PRESENTA
HERC'S ADVENTURES
TM
En la mejor tradición de los grandes Arcades 2D de la historia
"No existe otro juego igual en PlayStation. 92%"
- SuperJuegos
ERBE
LUCAS Arts
Viaja en el tiempo
con un simple cambio de juego
BALL BLAZER CHAMPIONS
TM
En el modo versus, Ballblazer no tiene competidor posible
LUCAS Arts

PARA PLAYSTATION

El mejor antídoto contra el aburrimiento: destruir en masa

Tan simple de jugar, y tan divertido, que no te lo podrás creer

MASS® DESTRUCTION





A destruir
que son dos días



El arcade 3D más espectacular del año...

Mapeado de texturas, efectos de luz y toda la diversión de los shoot'em up...



MACHINE HUNTER™

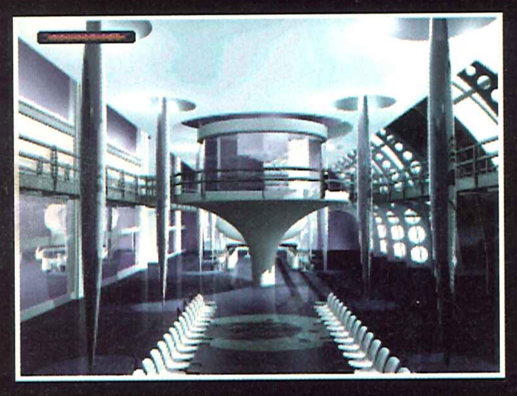


Distribuye: ERBE Software S.A. Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid · Tlf.: (91) 393 88 00 · Fax: (91) 742 66 31 · Servicio técnico: (91) 320 90 01

Policías para marcianos

MIB MEN IN BLACK

Están aquí para vigilar a los alienígenas que habitan en la Tierra. Forman la más secreta de las agencias secretas, van siempre con traje, usan gafas oscuras y adoptan una pose de perdonavidas. Son los Hombres de Negro y muy pronto patrullarán por los circuitos de nuestra PlayStation.







Aunque la mayoría de la gente no lo sepa, la Tierra es un lugar turístico muy visitado por el resto de los habitantes de la galaxia. Algunos vienen para disfrutar de nuestro sol, otros de nuestros vicios y los hay que incluso han decidido quedarse a vivir. Obviamente, este tráfico alienígena debe ser controlado y un grupo ultrasecreto de policías se encarga de que estos extraterrestres no se desmanden demasiado. Ellos controlan la inmigración ilegal, los permisos de trabajo y se encargan de capturar y devolver al redil a las ovejas descarriadas. Su trabajo es desconocido por los humanos y nadie debe saber que existen.

Pues bien, si os apetece entrar a formar parte de esta divertida historia, sólo tendréis que esperar al mes próximo, meter en vuestras PlayStation este «Men in Black» y dejaros llevar por las excelencias de una aventura que promete convertirse en uno de los juegos más espectaculares del año.

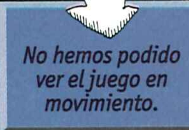
Os contamos un poco de lo que irá la cosa. Imaginaos una aventura de acción tipo «Resident Evil» en la que, en lugar de enfrentarnos a zombies, tenemos que vernos las caras con aliens de lo más peculiar. Aquí también podremos elegir personaje y, de esta forma, se nos dejará asumir el papel de cualquiera de los tres agentes especiales que vimos en el cine: J (Will Smith), K (Tommy Lee Jones) o L (Linda Fiorentino). Con ellos deberemos recorrer varios lugares del planeta, como el Amazonas o la Antártida, e incluso tendremos que realizar un viejecito abordo de una nave marciana.

Dispondremos de hasta ocho armas diferentes y de toda la fuerza de nuestros puños para enmendarles la plana a esta pandilla de recalcitrantes criminales interestelares. Además, al tiempo que buscamos los ítems necesarios para seguir con nuestra misión, deberemos orientarnos en los laberínticos mapeados y aprender a usar los más modernos avances de la tecnología alienígena.

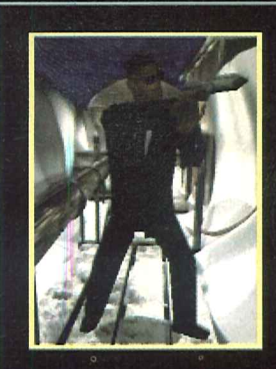
De momento no podemos contaros mucho más, pues aún no hemos tenido acceso al juego. Su distribuidora en España, Arcadia, nos ha facilitado estas pantallas y nos ha asegurado el lanzamiento de «Men In Black» para el próximo mes. Hasta entonces tendremos que conformarnos con mirar -y admirar- estas imágenes que, como veis, tienen una pinta ALUCINANTE.

Todo parece indicar que nos encontramos ante un nuevo juego "de película".

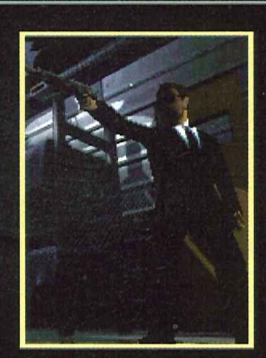




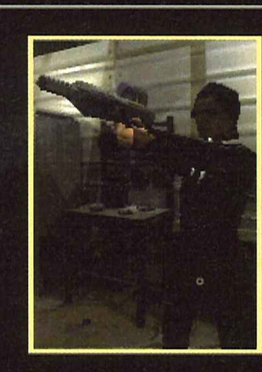
Los Agentes



Agente J
En la primera parte del juego tendrá que demostrar que está preparado para unirse a los MIB. Su nombre real es James Edwards y es un policía de la ciudad de Nueva York con muchos recursos.

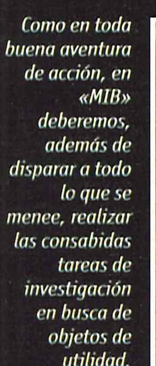


Agente K
LLeva tanto tiempo en los MIB que ya nadie recuerda su verdadero nombre. Es el agente con más experiencia en la organización y conoce al dedillo todas las especies alienígenas.

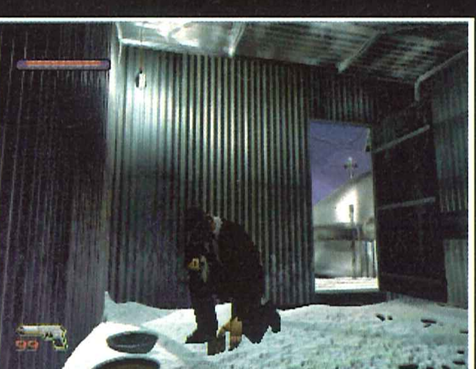


Agente L
Laurel Weaver fue la primera mujer en ingresar en los MIB. Debido a su anterior trabajo de forense ha sido la persona a la que más veces se le ha borrado la memoria. No es bueno subestimar sus habilidades.





Como en toda buena aventura de acción, en «MIB» deberemos, además de disparar a todo lo que se menee, realizar las consabidas tareas de investigación en busca de objetos de utilidad.





PULSAR BLASTER

Pulse weapons emit powerful blasts of compressed energy, and have been used in various interstellar combat theaters to shoot down low flying space vehicles. Though these weapons are not typically used against single persons or non-persons, they have been deployed in emergencies against aliens of the "Bug" class.

< WEAPON > TAKE EXIT

Tendremos a nuestra disposición ocho armas diferentes, muchas de ellas inspiradas en la película. En la armería de la sede de MIB podremos coger algunas, otras habremos de buscarlas.

Los alienígenas más comunes

Coyame
Suelen estar relacionados con empresas criminales. Pese a su enorme tamaño pueden plegarse en formas más pequeñas, pasando por humanos.

Manitoba
Son muy comunes por toda la galaxia debido a su buena voluntad para trabajar en cualquier cosa. Un buen sueldo puede hacerlos cambiar de bando. Adoran la cafeína.

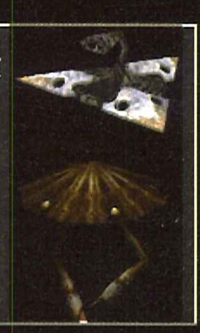


Roswell
También llamados "grises" fueron una de las primeras especies en llegar a la Tierra. Aunque son de buen corazón un grupo de ellos realiza experimentos con seres humanos.

Bugs
Viven de la guerra y la fomentan para mantenerse. Son grandes, están bien armados y resultan muy peligrosos. Se pueden plegar para camuflarse.



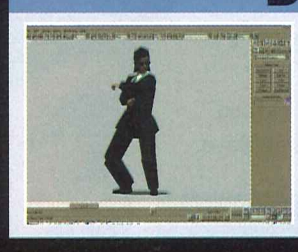
Chubbie
Son la raza más abundante de la galaxia. Son inteligentes, pero poco refinadas y suelen emplearse como tripulación para cargueros espaciales.

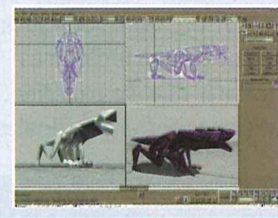


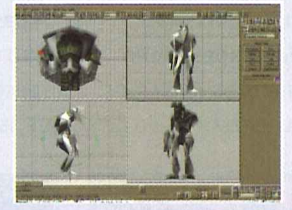
Sentinels
Son máquina semi-orgánicas descubiertas hace muy poco. Se usan para vigilar asentamientos ilegales y son tan duros como faltos de inteligencia.

El mes próximo "aterrizará" esta aventura de acción que promete rivalizar con el mismísimo «Resident Evil 2».

Diseños Tridimensionales





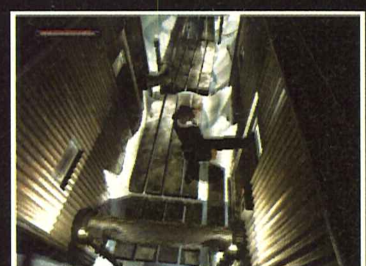


Todos los personajes del juego han sido generados en 3D para permitir una mayor interacción con los escenarios y conseguir imprimirles un aspecto y unos movimientos mucho más realistas.











AVENTURAS 3D EN EL JAPÓN MEDIEVAL

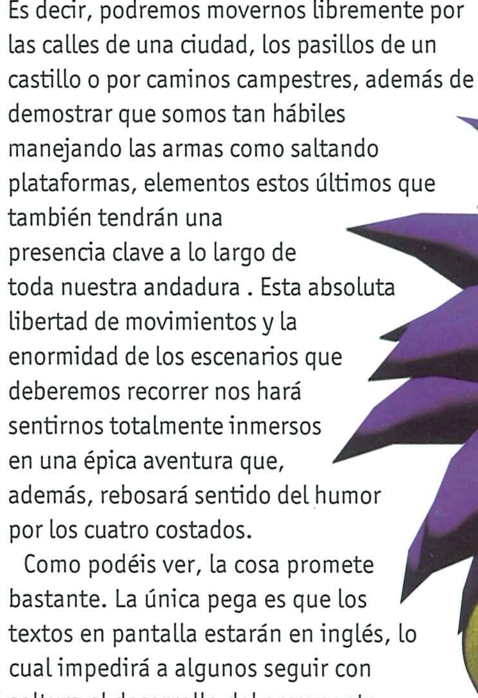
Goemon y sus amigos, protagonistas de mangas y series de animación que llevan años de éxito en Japón y quienes se estrenaron hace mucho tiempo en Super Nintendo mediante «The Legend of Mystical Ninja», reaparecerán el mes próximo en N64 y Game Boy. «Mystical Ninja, Starring Goemon» propondrá una mezcla de géneros y un desarrollo muy original sobre una base de un juego 3D enormemente atractivo a nivel gráfico.

En este cartucho para N64 de 128 megas se combinarán géneros en principio tan atractivos como la aventura, las plataformas y la acción, estructurados en torno a la figura de Goemon y sus simpáticos compañeros de fatigas.

Seguro que muchos de vosotros conoceréis a tan singulares héroes de su paso por la televisión y los mangas, pero para los menos puestos en el tema no está de más recodar que este simpático personaje es un aguerrido ninja de la época feudal japonesa. Este período de la historia oriental fue igual que el occidental en lo que a leyendas, castillos y princesas en apuros se refiere, por lo que Goemon y sus amigos se van a ver en la necesidad de ejercer de héroes salvadores. Máxime cuando la clave de esta historia radicará en la aparición de una misteriosa nave espacial que ha tomado el castillo y los alrededores de la aldea de Goemon con el fin de conquistar el mundo entero.

El juego estará estructurado como una aventura en la que no faltarán ítems que encontrar, armas que comprar, personajes con los que hablar y enormes mapeados en los que encontraremos numerosos enemigos.

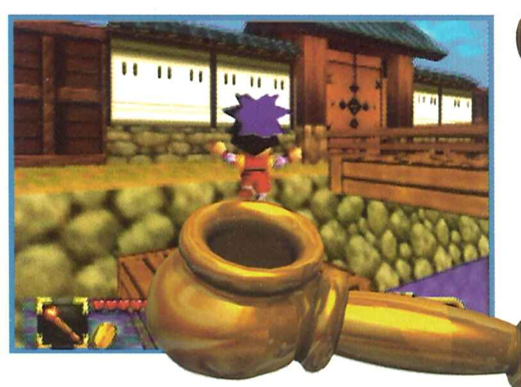
Lo más original y atractivo de este título de Konami es que se tratará de una aventura totalmente 3D, al más puro estilo «Mario 64». Es decir, podremos movernos libremente por las calles de una ciudad, los pasillos de un castillo o por caminos campestres, además de demostrar que somos tan hábiles manejando las armas como saltando plataformas, elementos estos últimos que también tendrán una presencia clave a lo largo de toda nuestra andadura . Esta absoluta libertad de movimientos y la enormidad de los escenarios que deberemos recorrer nos hará sentirnos totalmente inmersos en una épica aventura que, además, rebosará sentido del humor por los cuatro costados.



Como podéis ver, la cosa promete bastante. La única pega es que los textos en pantalla estarán en inglés, lo cual impedirá a algunos seguir con soltura el desarrollo del argumento.

A pesar de ello, «Goemon» se presenta como uno de los productos más espectaculares del año para N64. y sabed que saldrá a la venta hacia finales de Mayo.



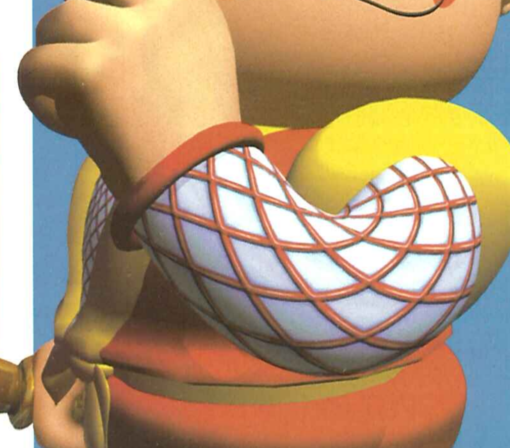




En esta aventura no faltarán personajes con los que charlar ni tiendas en las que comprar ítems. Lo malo es que los diálogos estarán en inglés.



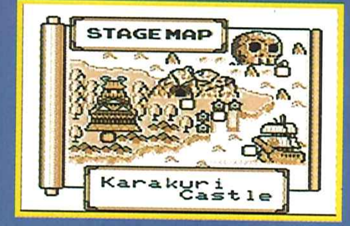
En los pueblos recopilaremos datos sobre nuestro objetivo, podemos comprar ítems, salvar la partida... Al salir de las aldeas le tocará el turno a las plataformas y a la acción.



Y también en Game Boy

A finales de Abril Konami también pondrá a la venta la versión portátil de «Goemon», un cartucho que mantendrá las premisas básicas de la versión N64 salvando -lógicamente- el tema de la tridimensionalidad y la espectacularidad gráfica.

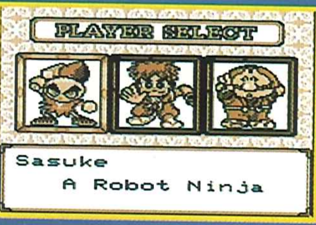
Este «Goemon» será una aventurilla que recuerda en ciertos aspectos al «Zelda» de Game Boy. Amplios mapeados, niveles subterráneos en plan mazmorra, posibilidad de comprar objetos y hablar con los habitantes de la zona... Por desgracia, tampoco estará traducido al castellano, aunque el desarrollo más o menos lineal no nos pondrá demasiados problemas.



Aunque planteado como una aventura, el desarrollo no será del todo libre y habrá que seguir un orden establecido.



Cada personaje tendrá sus armas características, lo que hará que varíe la estrategia a seguir con cada uno.



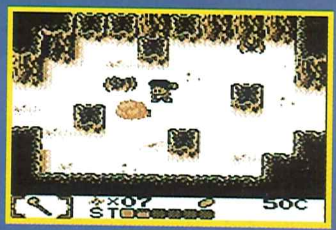
Antes de cada nivel podremos elegir entre estos tres personajes, cada uno con sus distintas habilidades.



Los textos en pantalla en inglés siguen siendo el caballo de batalla de las aventuras para Game Boy.



Los niveles exteriores no están exentos de enemigos, pero podemos encontrar nuevas armas, pociones y aliados.



Los subterráneos serán laberintos plagados de monstruos con una misión muy clara en cada uno.

Uno de los personajes más simpáticos y divertidos del manga japonés protagonizará este genial juego en el que se combinarán magistralmente la aventura y las plataformas.

Una aventura 3D llena de alternativas y estilos de juego.





El vil metal será fundamental en esta historia. Con él podremos comprar armas, escudos y demás ítems propios de estas lides.



Que una aventura como ésta no esté traducida al castellano.



«Mario 64» tiene 64 megas. Este juego tendrá... ¡128 megas! El mundo que tenemos por explorar es gigantesco.



Goemon desarrollará un montón de acciones distintas como escalar, nadar, andar, saltar, colgarse...

La unión hace la fuerza



Podremos llevar hasta a cuatro personajes, cada uno con sus propias habilidades. Al principio podemos jugar con Goemon o Ebisumaro, pudiendo alternarlos en cualquier momento. Más tarde se nos unirán Sasuke y Yae.









tommi mäkinen rally

¡A todo gas!

El mundo del motor en PlayStation no descansa jamás. A títulos absolutamente indispensables como «Toca Touring Car» o el reciente «Gran Turismo», se sumará pronto esta apasionante competición de rallies, apadrinada por el campeón finlandés Tommi Mäkinen, y que sin duda alguna se convertirá en una referencia obligada para los fans de la conducción.





El campeonato nos llevará a lugares tan exóticos como Brasil o Africa, en los que podremos disfrutar de paisajes extraordinarios.

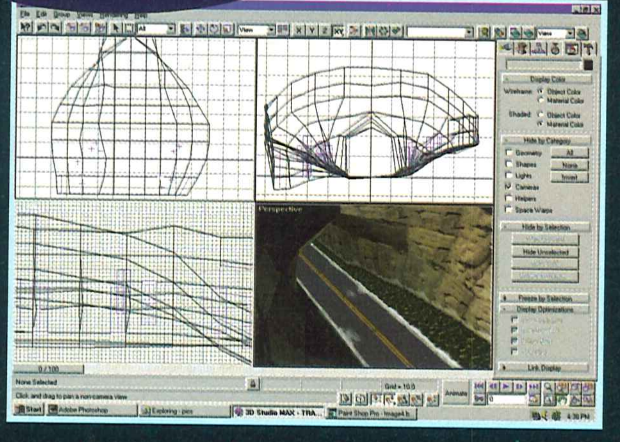


La conducción en el juego requerirá cierta práctica. Cualquier curva tomada con exceso de velocidad sobre un firme inestable, podrá acabar en accidente.



Un juego de gran calidad y con grandes dosis de originalidad.

El campeón finlandés Tommi Mäkinen nos trae toda la pasión del mundo de los rallies hasta nuestra PlayStation, con un juego que promete calidad y diversión.



Aquí podéis ver una pequeña muestra de las complejas técnicas que los programadores de esté juego están utilizando para diseñar los circuitos y proporcionarles las mayores dosis de realismo posible.



Tan sólo la fuerte competencia que se avecina en este género.



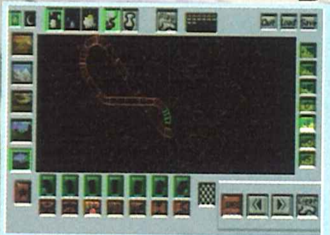
Las carreras podrán efectuarse en cualquier momento del día. Las competiciones nocturnas ofrecerán lógicamente un mayor riesgo.

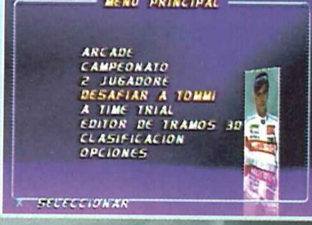
Y es que Europress, a diferencia de otras compañías, no ha tratado de colarnos de un juego de realización mediocre bajo el reclamo del nombre de un deportista famoso. «Tommi Mäkinen Rally» será un título de gran calidad, que entusiasmará a cualquier amante del motor. Para empezar, las carreras se desarrollarán en 60 circuitos bellamente diseñados, y correspondientes a lugares tan diversos como Brasil, Africa o China, por poner unos pocos ejemplos. En ellos podremos apreciar como los distintos tipos de terreno y condiciones meteorológicas influyen en los vehículos, haciéndolos sufrir todo tipo de percances: desde falta de agarre en el barro de la selva brasileña, a frecuentes patinazos en las heladas carreteras de Suiza. Todo ello, además, acompañado por unos impresionantes efectos de iluminación en tiempo real, que reflejando los diferentes momentos del día, iluminarán las pantallas de nuestros televisores con una gran cantidad de colores.

La gran influencia del terreno en los vehículos se deberá al riguroso proceso de programación y diseño que están siguiendo los realizadores , y que hará que la conducción sea totalmente realista , despojándola de cualquier rasgo propio de un arcade (como las aceleraciones en las curvas), y convirtiéndola en una experiencia muy apasionante, aunque algo complicada.

En lo referente a los modos de juego, «Tommi Mäkinen Rally» estará bien surtido. A las consabidas opciones de carrera individual, campeonato, carrera contrareloj y competición contra otro jugador, unirá dos modalidades muy originales. Por un lado, "el desafío a Tommi", en el cual tendrás que llegar a la meta antes que el campeón finlandés en cualquiera de los circuitos del juego, y por el otro, un extraordinario editor de niveles, que te permitirá construir circuitos, y grabarlos en la tarjeta de memoria. En estos circuitos, no sólo podrás escoger el trazado, sino el tipo de terreno, el momento del día en el que se correrá, y las condiciones meteorológicas, una auténtica pasada, vamos. El mes que viene os podremos contar más cosas de este sorprendente título.

Dosis de originalidad







El juego contará con dos modos de juego muy originales. En uno de ellos tendremos que desafiar al mismísimo Mäkinen en una trepidante carrera. En el otro, tendremos la posibilidad de crear y diseñar nuestros propios circuitos.

Vs.

Calles de fuego

Fieros pandilleros, esculturales jovencitas y una fuerte descarga de adrenalina es lo que nos tiene preparado THQ con este peculiar título de lucha que nos sumergirá en el aterrador, pero siempre emocionante mundo de las bandas callejeras.





Los escenarios de «Vs.» parecen sacados de cualquier película de artes marciales de serie B. Son de lo más cutre y barriobajero que jamás haya vito tu PlayStation.

Cuando parecía que los juegos de lucha habían tocado todas las ambientaciones posibles -futurista, medieval, fantástico, deportista, etc- THQ nos sorprende con un juego ambientado en una guerra entre cuatro pandillas, que va mucho más lejos de lo que en su día fue «Last Bronx» para Sega Saturn.

Con una atmósfera propia de película de serie Z americana -esas hechas con tres duros en las que el protagonista es un musculitos de gimnasio-, «VS.» nos presentará los escenarios urbanos que a todos nos vienen a la mente cuando hablamos de este tipo de enfrentamientos, como una cala de surfistas, un rascacielos en construcción o una cancha callejera de baloncesto, por poner sólo tres ejemplos. En ellos, nos pondremos en la piel de uno de los 16 poco recomendables individuos que el juego presentará -como un matón de barrio o un mimo mal encarado-, para practicar con él el "noble" deporte de romperle la crisma al contrario antes de que este haga lo propio con nosotros.

A diferencia de otros títulos de lucha, en el que el combate mantiene un ritmo pausado basado en el intercambio y la estrategia, las luchas en «VS.» serán absolutamente frenéticas, ya que los poligonales personajes de este torneo no sólo se moverán a gran velocidad, sino que además nos hostigarán en todo momento, golpeándonos sin cesar aún estando en el suelo.

Si a eso le añadimos que el juego tendrá 12 escenarios y ocho estilos de lucha distintos, es decir, variantes más que suficientes, os recomendamos que no os perdáis la review del mes que viene.

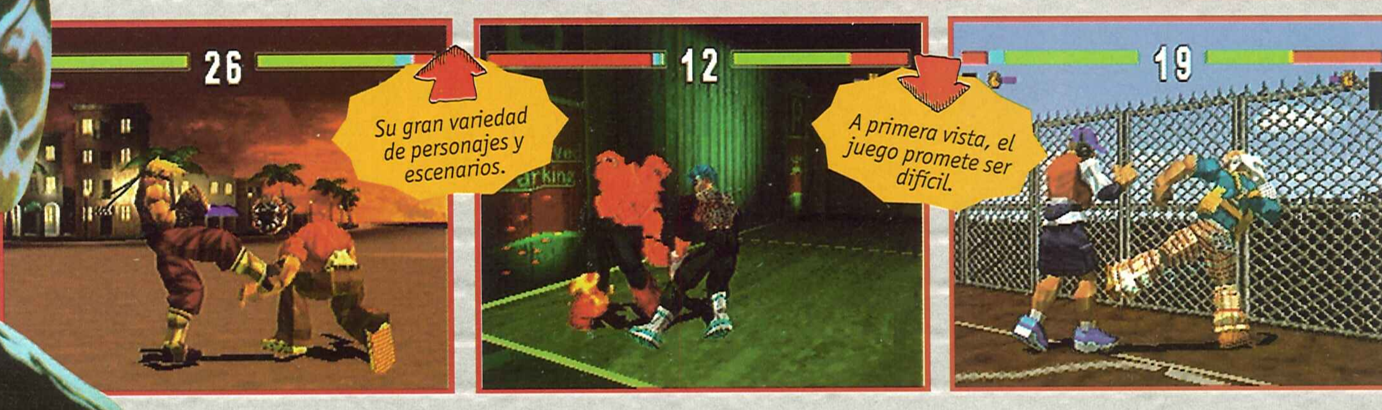




Last Bronx (Sat)



Las guerras de pandillas no habían aparecido hasta ahora en PlayStation. El único juego que tocó antes esta temática fue «Last Bronx», aunque lo hizo en Sega Saturn, y con un número de personajes y escenarios bastante inferior.



El plataformas de tus sueños.

KLONOA

Una princesa en peligro, un héroe dispuesto a arriesgarlo todo por ella, y un villano que desea conquistar el Mundo de los Sueños, son los tres personajes en los que Namco basará su próximo juego, «Klonoa», un plataformas de aspecto 3D que os asombrará por la belleza y colorido de sus escenarios.



Klonoa es el nombre de una especie de hombre-gato de grandes orejas que un día es testigo del secuestro de Diva Lephise por el malvado Gadhius, un siniestro personaje que pretende dominar su mundo. Para salvarla, nuestro simpático amigo tendrá que recorrer las 26 bellísimas fases que comprenderá el juego hasta llegar a Phantomile, el legendario país de los sueños. Afortunadamente, nuestro héroe no estará solo en su odisea: le acompañarán su amigo Huppo (una especie de bola con rostro y manos), y una pistola con la que podrá apresar a sus enemigos para posteriormente usarlos como proyectiles o como trampolines para saltar más alto.

Como habréis podido adivinar, «Klonoa» será juego de plataformas, pero que también sabrá incluir ligeros rasgos de aventura que descubriremos charlando con ciertos personajes que nos irán ofreciendo su ayuda tanto como algunos items.

A nivel gráfico, este título presentará un planteamiento especial, ya que aunque la mayor parte de los elementos del juego estarán hechos con polígonos generados en tiempo real, lo cierto es que será un juego 2D... vamos, que será aparecido al conocido «Pandemonium 2». Al igual que en el título de Crystal Dynamics, los escenarios de «Klonoa» nos ofrecerán un camino lineal, aunque su apariencia será tridimensional debido a los constantes cambios y giros de cámara. Precisamente la belleza, brillo y simpaticón aspecto de los escenarios serán uno de los puntos fuertes de este divertido plataformas que el mes que viene os analizaremos con todo detalle.



La gran belleza de sus gráficos.

Aquí tenéis una pantalla de «Klonoa» junto a una de «Pandemonium 2». El motivo de esta comparación es que el juego de Namco poseerá la misma estructura: un plataformas lineal pero con aspecto tridimensional.



«Klonoa»



«Pandemonium 2».



A lo largo del juego, te encontrarás con varios personajes que te darán pistas importantes para acabar tu aventura.







Que no presenta un entorno 3D auténtico.

Vuelve todo el espectáculo de la NBA

TOTAL NBA '98

Sony quiere dejar a todos sus competidores en la ruina. Y es que no para de mejorar, una entrega tras otra, su afamada serie de basket. ¿Que el 97 parecía inmejorable? Terminad de leer...

"No, si yo tengo el anterior y creo que en algo sí que se podía mejorar..."-habréis pensado. Pues imaginad todas las mejoras que queráis porque seguro que las encontráis en esta nueva versión de «Total NBA».

De momento podremos crear jugadores con la altura, peso y careto que nos dé la gana, y también incluirlos en la plantilla y en la posición que más nos guste.

Si los jugadores ya eran reconocibles en anteriores versiones, en la próxima los distinguiremos hasta con la cámara más alejada. Y no veas que ilusión que hace pasar a la nueva estrella que nosotros mismos hemos creado, para que sea él quien destroce la canasta después de un frenético contraataque y admirar, ipso facto, la detallada repetición en primer plano.

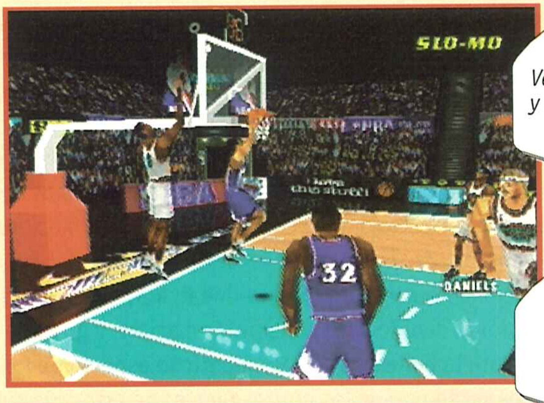
La ambientación será lujosa al máximo, hasta el punto de escuchar al querido público instarnos a recoger un rebote mientras el balón sobrevuela la zona. Además se mejorarán en calidad y cantidad los efectos típicos que ya pudimos disfrutar en las anteriores entregas de «Total NBA».

La información durante el partido se presentará según la jugada realizada, es decir, que si colamos un triple con nuestra super-estrella-millonaria-hasta-decir-basta, aparecerá en la parte inferior de la pantalla ese jugador con el número de triples conseguidos e intentados. Por supuesto, también podremos visionar, tipo USA TV, las interminables estadísticas en los descansos y al final de cada encuentro, de manera que podamos suavizar la derrota con el dudoso honor de ser el equipo que más personales ha cometido en el segundo cuarto.

Suponemos que en la versión final se mejorará la fluidez de movimientos que, aunque rápidos, son algo bruscos, ya que es el único aspecto discutible que hemos podido achacarle. Por lo demás, tendremos que agenciarnos un babero tamaño paracaídas mientras esperamos su lanzamiento que está previsto para primeros de mayo.



Diferentes cámaras buscarán las mejores vistas para observar las repeticiones, en slow motion, de los mates más espectaculares del encuentro.

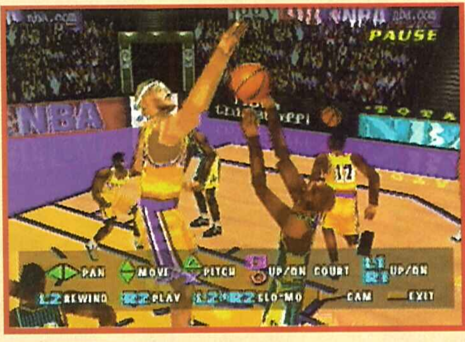




Distraerse y perderse las repeticiones.




Rebobinad en las repeticiones y veréis cómo la imagen sufre los rayajos típicos de cualquier video. Pero, no es un video, y podréis elegir entre seis tipos de cámaras.



En las repeticiones podréis ver, con toda claridad, los rostros de vuestros jugadores preferidos.



Bonito espectáculo, el trasero...!? Lo de detrás de las estadísticas, el fondo de la pantalla, quiero decir...



¿Podrás sobrevivir al horror?

RESIDENT EVIL™ 2

VERSION SUBTITULADA EN ESPAÑOL

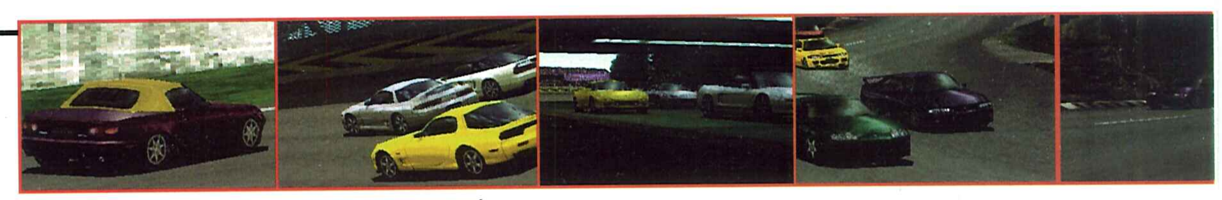
CAPCOM



VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
C/. Hermosilla, 46 - 2°. dcha. • 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Fax: (91) 575 45 88







GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR







Simplemente el más GRANDE

Cuesta creer que a estas alturas aparezca un simulador que, así, de un plumazo, sea capaz de dejar casi anticuados a los grandes juegos de coches que hemos visto en PlayStation.

Parece increíble que Sony haya programado, así como el que no quiere la cosa, un juego que le haya sacado tanta ventaja a sus rivales en el género en todos los aspectos.

Porque, amigos, tened claro que «Gran Turismo» es el mejor juego de coches que jamás haya pasado por consola alguna y, sin duda, pasará mucho tiempo ¿o no? antes de que podamos ver otro mejor.

En primer lugar, que quede claro que «Gran Turismo» no es tan sólo una extraordinaria demostración técnica que nos permite disfrutar de los gráficos más detallados y cercanos a la realidad que hayáis visto nunca. Además, los dos modos de juego de que dispone, Arcade y Gran Turismo, van a permitir que este título sea capaz de adaptarse y enganchar por completo a cualquier tipo de jugador.

Vamos, que esta maravilla de Sony no es "simplemente" un juego "bonito": es un simulador con unas posibilidades absolutas. Desde el jugador al que no le gusta perder el tiempo y sólo quiere correr y disfrutar de la sensación de velocidad sin ningún tipo de complicaciones, hasta ese enamorado de los coches que disfruta tomándose las cosas con mucha calma y se tira horas y horas haciéndole ajustes mecánicos a su vehículo, encontrarán la horma de su zapato.

Pertenezcas al grupo

que pertenezcas, lo que es seguro es que vas a alucinar cuando empieces a descubrir que cada uno de los aproximadamente 300 modelos de coches que tienes a tu disposición ofrece su particular estilo de conducción, reflejado con una fidelidad y un realismo asombrosos. Fliparás cuando compruebes que en el modo de juego Arcade se alcanzan unas cotas de emoción y competitividad apasionantes, dignas más de una máquina recreativa que de una consola. Y te sorprenderás cuando el innovador modo Gran Turismo te demuestre que un juego de coches puede ser mucho más que, simplemente, participar en una carrera tras otra y que puede convertirse en una gran aventura en la que poco a poco puedes lograr que tu modesto garaje se convierta en la escudería más potente del mundo.

De hecho, qué narices, no sólo da igual qué tipo de aficionado seas: ¡da igual incluso que no te gusten los coches! Porque este juego es una auténtica maravilla, una joya que debería estar en el museo de la Ciencia.

«Gran Turismo» ha nacido para vivir siempre instalado en una PlayStation. Y seguro que lo va a estar en la tuya.

Manuel del Campo





No hemos podido resistir la tentación de mostraros más imágenes de las alucinantes repeticiones. ¡Es que son una pasada, de verdad!

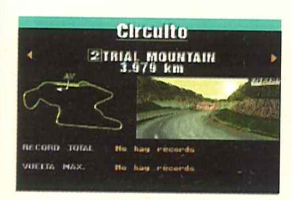
MODO ARCADE

Este modo de juego es el ideal para aquellos que no tienen paciencia ni para ver la intro y les permitirá disfrutar de carreras tan apasionantes como simples de configurar. Pisa el acelerador y... ¡a correeeeer!





Encontraremos tres opciones a elegir, Carrera, Contrarreloj y Carrera para 2, para las cuales contaremos con estas 6 marcas de coches que nos presentarán cuatro modelos diferentes cada una.









En la Carrera Sencilla tendremos que escoger un coche, un circuito y un nivel de dificultad y competiremos contra cinco rivales controlados por la consola. El objetivo es la primera posición.



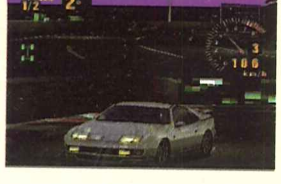


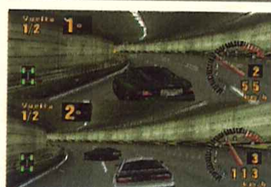


En el modo Contrarreloj el objetivo es intentar batir los records de cada circuito compitiendo en solitario. Para hacerlo aún más emocionante, podemos utilizar el coche fantasma del mejor tiempo que hayamos conseguido, que servirá de referencia para intentar mejorar los tiempos.











En el modo para dos jugadores a pantalla partida podremos configurar algunos aspectos de la carrera (número de vueltas, ventajas...) y después ver la repetición en una sola pantalla o a pantalla partida.



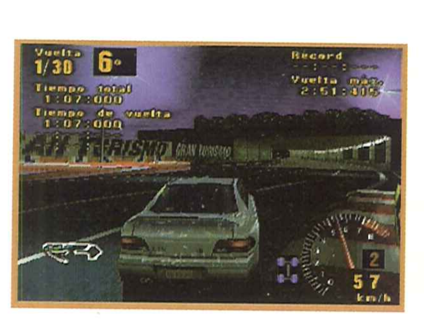
En este menú podremos ir viendo nuestros triunfos obtenidos en los diferentes circuitos, que nos permitirán descubrir otros nuevos.



Sony afirma que «Gran Turismo» aprovecha el 75% de las posibilidades de su consola. Nosotros no nos lo creemos, pues nos cuesta pensar que podamos ver un juego de coches mejor que éste.



Con las fantásticas repeticiones que ofrece el juego, ha sido todo un acierto incluir este completo menú que nos permitirá ir guardando las que más nos gusten para poder verlas después en cualquier momento.





¡Casi 300 coches!

Para enseñaros todos los modelos de coches que hay disponibles en el juego -unos 300, de verdad- habríamos necesitado media revista. Conformaros con estos cuatro e imaginaros los doscientosnoventaytantos restantes.









MODO GRAN TURISMO

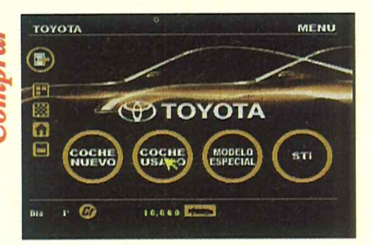
Este es el apartado más original de el juego. «Gran Turismo» te ofrece la oportunidad de seguir uno a uno los pasos que hay que dar para convertirte en un as del volante y llegar a poseer un catálogo de coches que haría babear a los mejores pilotos del mundo. Aquí no basta con competir, sino que hay que estar pendiente de las finanzas, de los ajustes mecánicos, del mercado de segunda mano... Una novedad genial.

Menú



1. Este es el menú principal. Desde aquí podremos visitar todas las casas y acceder al resto de opciones del juego.

Comprar



2. Suponed que nos decidimos por Toyota. Al principio del juego sólo contamos con 10.000 créditos.

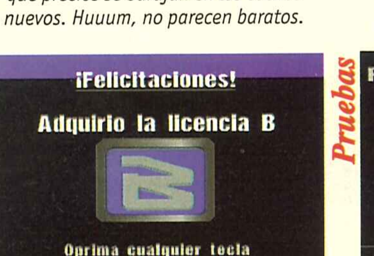
6. De todos modos, no está de más ver qué precios se barajan en los coches nuevos. Huuum, no parecen baratos.

7. Aún así, si le hemos echado el ojo a uno, podemos soñar un poco empapándonos de sus historia...

8. ...y también de todas sus características mecánicas y prestaciones en carretera.



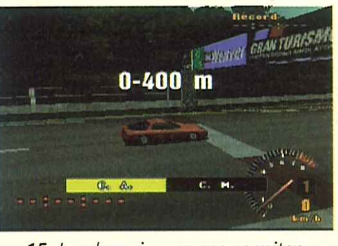

9. Y puestos a soñar, podemos alucinar con el modelo especial, que en todas las casas tiene un precio prohibitivo.



13. Una vez conseguida esta licencia, ya podremos competir en algunos campeonatos.

Pruebas

14. Ahora es el momento de comprobar las prestaciones de nuestro vehículo en el circuito de pruebas.

15. Las dos primeras nos permiten comprobar su tiempo de aceleración en 400 y 1000 metros.



16. En la última podemos hacernos una idea de la velocidad máxima que puede alcanzar nuestro vehículo.

MÁS COSAS...

Competiciones

En este modo de juego se puede participar en 5 modalidades diferentes, de las cuales alguna presenta hasta otras 17 competiciones distintas, como es el caso del "Acontecimiento Especial". Habrá competiciones para vehículos dependiendo de su tracción, de si son británicos, japoneses o americanos y un sinfín de opciones más. Eso sí, será necesario poseer la correspondiente licencia para participar en cada uno de ellos. En todas estas competiciones, conoceremos nuevos circuitos y recorridos y algunas de ellas serán pruebas de auténtica resistencia, con carreras de hasta 30 vueltas.





Opciones mecánicas

Este es otro de los apartados increíbles del juego. Aunque aquí sólo veis tres pantallas, hay hasta 20 menús que nos permitirán variar al milímetro desde la suspensión de las ruedas hasta el recorrido de las marchas. ¿Habéis estudiado mecánica? Pues no os vendría mal...

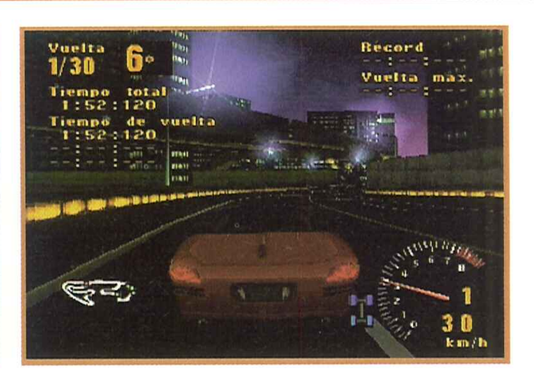












3. *Con tan poco dinero lo mejor es echarle un vistazo al mercado de segunda mano. Hay unos 15 ó 20 modelos por casa.*



4. *Por fin hemos encontrado uno que nos gusta y se ajusta a nuestras posibilidades. Ahora...*

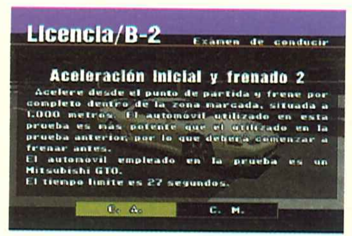


5. *...no hay más que poner el dinero encima de la mesa, y ya tenemos un coche que guardar en nuestro garaje.*

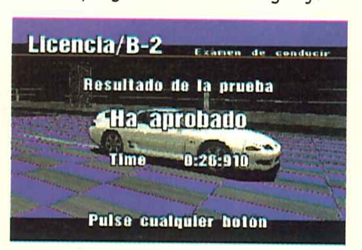
Carné



10. *Llegó la hora de sacarse el carné. Hay tres licencias que permiten tres niveles diferentes. La B es la más fácil.*



11. *Hay siete pruebas antes de llegar al examen. Las primeras son muy básicas, luego la cosa se complica bastante.*

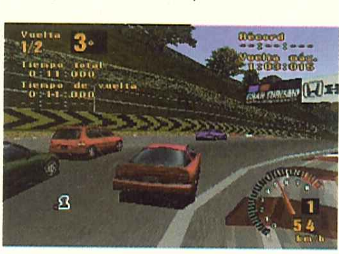


12. *Si realizamos las siete pruebas correctamente, pasaremos al examen final.*

Correr



17. *Llegó la hora de competir. Hay cinco modalidades diferentes, con más de 20 campeonatos en total.*



18. *Mejor empezar por las competiciones más asequibles, como la copa Sunday. Hay que conseguir dinero rápido.*



19. *Nuestras victorias nos reportarán dinero para conseguir nuevos y más potentes vehículos.*

Comprar piezas

No sólo tenemos la posibilidad de comprar coches, sino que también podemos adquirir las piezas que nos hagan falta para mejorar las prestaciones de nuestro bólido. Cada casa tiene su propia tienda de recambios.



Garaje

Este será nuestro centro de operaciones, el lugar en el que guardaremos los coches que vayamos adquiriendo, desde donde salvar y guardar partidas y el menú adecuado para intercambiar datos con otras tarjetas de memoria.



Vender

Por supuesto, en el mercado de segunda mano no sólo se pueden comprar coches, sino que también podremos vender aquellos que ya no nos sirvan. Nuca está de más tener algún ingreso para poder adquirir coches mejores.





El juego cuenta con tres vistas a elegir (una más que en la versión japonesa), más la vista trasera cuando optemos por una de las dos exteriores.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Sony
Programación:	Sony
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	Competiciones
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 97

¿Este es el 75% del tope de la consola...? ¡¡Pues cómo será el 100%! ¡Qué diseños, qué efectos de reflejo, qué animaciones, qué realismo, qué velocidad, qué... pasada!

Sonido: 95

Los efectos rayan a un nivel sobresaliente en cuanto al ruido de motores y frenazos se refiere. El cambio de la banda sonora nipona por la europea ha sido un acierto.

Jugabilidad: 97

Al principio parece algo difícil, pero tras un par de partidas comprendemos que su concepto de simulación es perfecto. Además puede adaptarse a cualquier tipo de jugador.

Diversión: 98

Es tal su calidad técnica, son tan inagotables sus posibilidades, es tan realista la sensación de pilotar cualquiera de los 300 coches, que es mucho más que divertido, es ALUCINANTE.

Valoración: 97

«Gran Turismo» lleva el género de la simulación de coches hasta límites insospechados, no sólo a nivel técnico, sino también en lo referente a opciones y modos de juego. Os puedo asegurar que, sin considerarme un auténtico fanático de este género, «Gran Turismo» me tiene completamente absorbido por su impagable calidad gráfica, por las innumerables posibilidades de juego que ofrece y por convertir cada carrera en un momento mágico. Su adquisición debería estar obligada por ley.

Ranking:

Gran Turismo

F-1 ´98

Toca Touring Car

RESIDENT EVIL 2

¡Terroríficamente GENIAL!

Hay juegos que nacen marcados por el éxito. Y éste es, sin duda, uno de ellos. Antes de saberse nada sobre esta secuela, ya era uno de los juegos más esperados gracias a una sensacional primera parte que prometía logros aún mayores. Ahora, después de comprobar cómo está arrasando en Japón y USA, y tras disfrutar personalmente de su impresionante calidad, ya no nos queda ninguna duda: «Resident Evil 2» es la aventura del año.

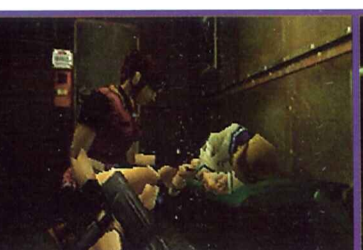
En cierto modo, Capcom no se ha complicado demasiado la vida a la hora de realizar esta secuela, pues ha mantenido el mismo esquema de la primera parte, es decir, una misteriosa aventura de acción que se desarrolla en escenarios 3D plagados de zombies y que combina la resolución de puzzles con enfrentamientos a tiros, todo ello envuelto bajo el más puro estilo de las películas de terror. ¡Ah, y sin cortarse ni un pelo a la hora de incluir elementos "gore" y escenas tan efectistas como espeluznantes!

Con este atractivo planteamiento, Capcom no ha hecho sino mejorar extraordinariamente todos y cada uno de los aspectos del juego, dejando casi en ridículo a la ya de por sí genial primera parte.

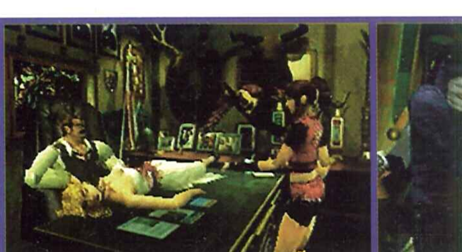
Así, el jugador empezará a alucinar con una "intro" memorable, casi un cortometraje, y, sin tiempo para salir de su asombro, disfrutará con la impecable realización de todo el juego: desde el magistral diseño de personajes, zombies y demás monstruos, hasta sus realistas animaciones, pasando por unos escenarios minuciosamente detallados en los que bellos decorados estáticos se mezclan con naturalidad con elementos móviles, configurando un acabado gráfico nunca visto anteriormente en PlayStation.

Mención aparte merece el apartado sonoro. A las espléndidas melodías, que subrayan con maestría cada momento, ya sea tenso, dramático, relajado o incluso romántico, se unen unos efectos sonoros únicos. Los responsables de este trabajo han recreado hasta el más mínimo detalle: los gemidos de los zombies, el sonido del agua, el estruendo de los disparos, el tilintear de los casquillos y hasta podemos escuchar las pisadas de los ►



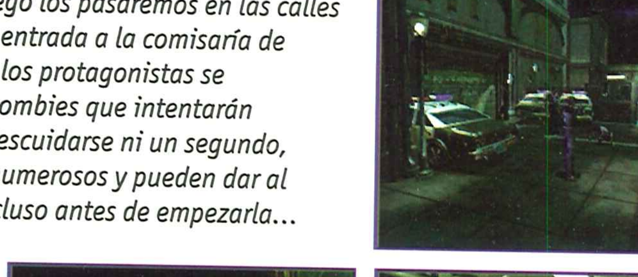


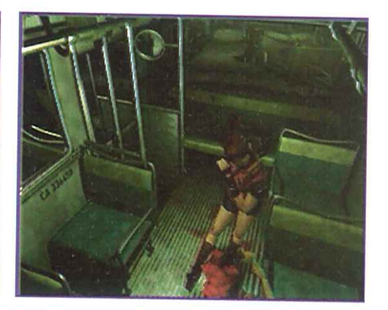


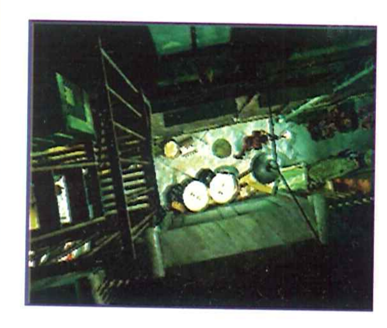


En la ciudad...

Los primeros instantes del juego los pasaremos en las calles de Racoon City, en busca de la entrada a la comisaría de policía. Durante este recorrido los protagonistas se encontrarán con infinidad de zombies que intentarán cerrarles el paso. No hay que descuidarse ni un segundo, pues suelen atacar en grupos numerosos y pueden dar al traste con nuestra aventura incluso antes de empezarla...

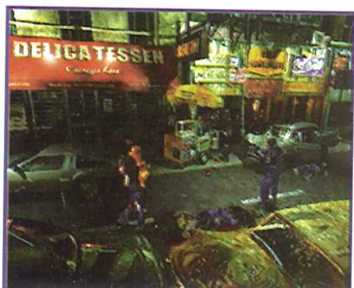












«Resident Evil 2» ha superado todas nuestras expectativas. Capcom ha demostrado que se pueden hacer videojuegos que resulten aún más emocionantes de lo que podamos imaginar.

Nuestro equipo

En este menú, al cual podremos acceder en cualquier momento, iremos guardando las armas, medicinas y todo tipo de objetos que encontremos por el camino. Nuestra "mochila" tiene una capacidad limitada, lo cual puede suponer en ocasiones un inconveniente.



En la comisaría...

Aquí pasaremos buena parte de nuestra aventura. La comisaría de policía es una laberíntica mansión llena de pasillos, habitaciones, sótanos, terrazas y... puertas cerradas. Será aquí donde iremos descubriendo qué es lo que ha ocurrido, donde tendremos que resolver un buen número de puzzles y enigmas y donde encontraremos a los otros dos protagonistas de la historia, la niña Sherry y la misteriosa Ada.













Innumerables escenas pregrabadas nos irán mostrando el desarrollo de la historia, al tiempo que nos harán vivir con mayor intensidad los momentos culminantes de la aventura. Geniales.

En las alcantarillas...

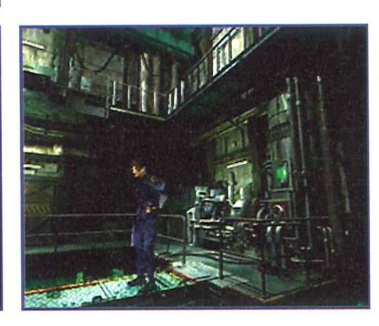




Tras salir de la comisaría entraremos en las tenebrosas alcantarillas de la ciudad. Aquí, además de encontrarnos con algunos monstruos de lo más repugnante, deberemos buscar a nuestros compañeros de viaje, Sherry y Ada, quienes se empeñarán en perderse constantemente. Para entonces ya conoceremos algunos de los enigmas de esta terrorífica historia, pero todavía nos aguardan muchas sorpresas.



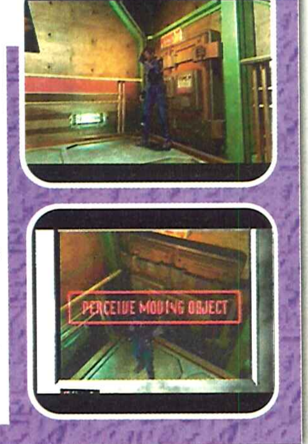






Dos CD's

Tras finalizar el juego con uno de los personajes, Claire o Leon, deberemos cambiar de CD y asumir el control del otro. Las historias se supone que transcurren simultáneamente e incluso veremos algunas escenas desde los dos puntos de vista, el de la chica y el de el policía. Un detalle genial.



La altísima calidad gráfica de «RE 2» le imprime a la acción un enorme realismo, tanto, que la crudeza de algunas escenas le convierten en un título sólo para adultos.





En algunas habitaciones nos encontraremos con estos baúles que nos servirán para guardar los objetos que no podamos llevar encima.

protagonistas, las cuales varían con asombroso realismo dependiendo de la superficie por la que caminemos. Una pasada.

Pero lo realmente

impresionante de «Resident Evil 2» es su desarrollo absolutamente cinematográfico, el cual se consigue mediante un eficaz seguimiento de la acción por parte de las cámaras y por un magistral ritmo narrativo, que alterna con la genialidad de un Hitchcock momentos de la más intensa acción con otros aparentemente tranquilos en los que podremos dedicarnos a realizar nuestras tareas de investigación. Además, frecuentemente aparecerán escenas pregrabadas que contribuirán a desarrollar el hilo argumental y a meternos aún más de lleno en la historia, una historia que nos resultará imposible abandonar antes de descubrir su final.

Por otra parte, el planteamiento que nos permite vivir aventuras complementarias en la piel de varios personajes diferentes es algo realmente revolucionario. Podemos comenzar con Claire o con Leon y, tras finalizar la misión, asumiremos el control del otro protagonista, teniendo que afrontar de esta manera nuevos retos, recorrer nuevos escenarios y vivir nuevas sorpresas. Además, también deberemos controlar a otros personajes secundarios, con los cuales tendremos que solucionar diferentes situaciones.

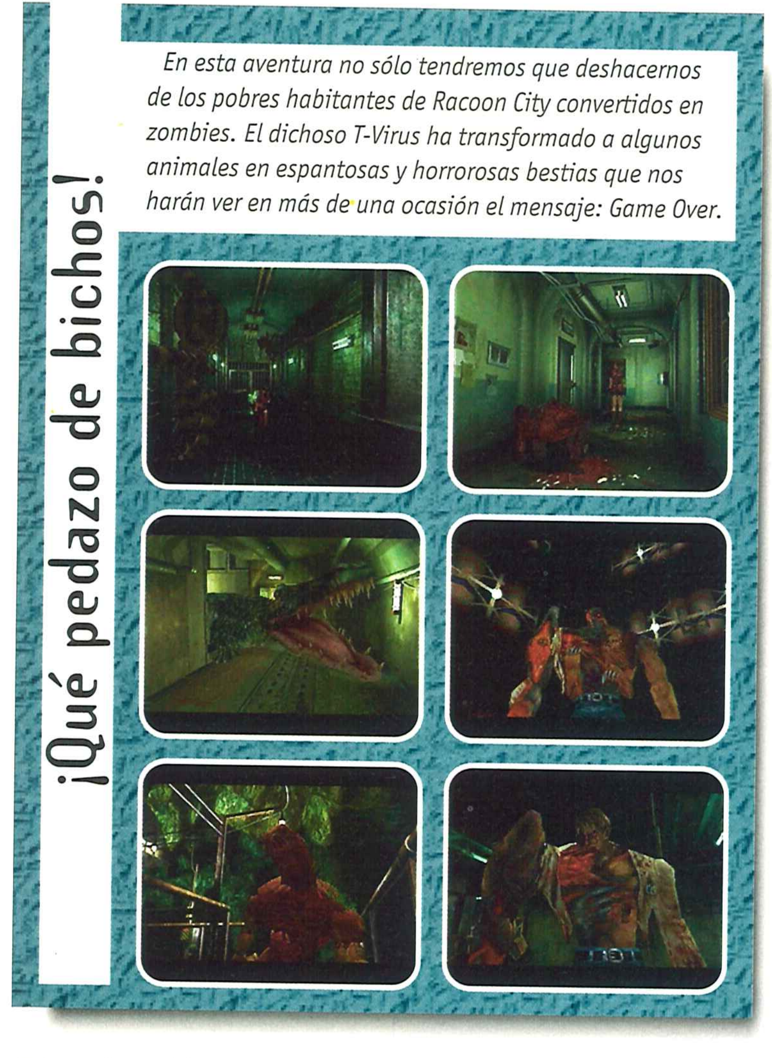
Todos estos detalles -y muchos otros más que descubriréis por vosotros mismos-, redondean un juego único, sublime, una auténtica joya que no puedes perderte bajo ninguna excusa.

Manuel del Campo & Amalio Gómez









¡Qué pedazo de bichos!

En esta aventura no sólo tendremos que deshacernos de los pobres habitantes de Racoon City convertidos en zombies. El dichoso T-Virus ha transformado a algunos animales en espantosas y horrorosas bestias que nos harán ver en más de una ocasión el mensaje: Game Over.





Estrújate el cerebro

A lo largo del juego, aunque especialmente en la comisaría, deberemos resolver una serie de puzzles y enigmas que nos permitirán progresar en la aventura. La mayoría de ellos consisten en encontrar objetos y deducir en qué lugar debemos utilizarlos, pero todos resultan lógicos y relativamente sencillos de resolver.





No os olvidéis de salvar

Sobre todo la primera vez que juguéis, es muy aconsejable salvar cuantas veces podáis. Para ello -tal y como ocurría en la primera parte-, deberéis encontrar una máquina de escribir como la que veis arriba y llevar encima al menos una cinta de tinta. También os advertimos que, en sucesivas partidas, cuantas menos veces salvéis, alcanzaréis un ranking más alto.

En la factoría...

Así hemos llamado a la zona por la que tendremos que pasar justo antes de entrar en el laboratorio. Y esta definición no es gratuita, ya que todo este escenario está repleto de maquinaria pesada, de elevadores, de tanques de hierro fundido, de extraños transportes, de montacargas...

Puede considerársela una fase intermedia antes de llegar finalmente al laboratorio.





















Además de las escenas pregrabadas, también se intercalan algunas secuencias renderizadas de una calidad tan impresionante como las de la intro.

En el laboratorio...

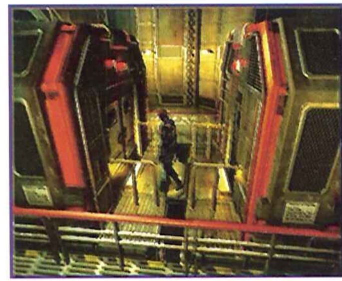


En el terrorífico laboratorio en el que se creó el T-Virus concluiremos nuestra aventura. Allí se resolverán finalmente todos los misterios y nos encontraremos con los auténticos responsables de todo este tinglado.

Con un excelente sentido cinematográfico, los últimos momentos del juego se presentan como una trepidante carrera hacia la salvación que nos pondrá el corazón a 100.

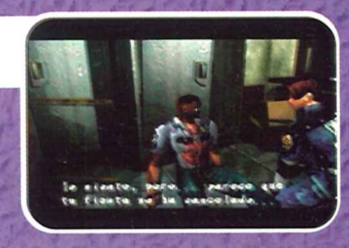


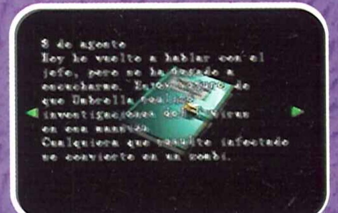




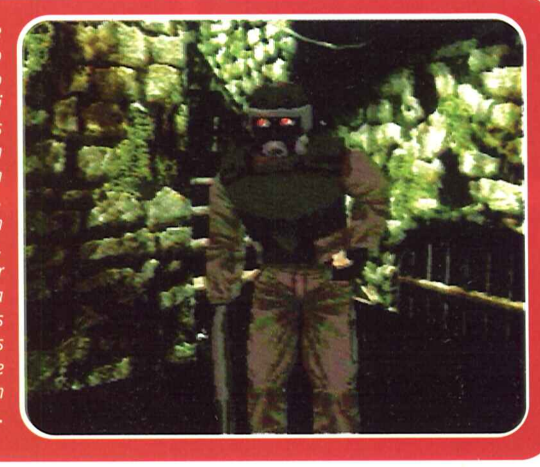

¡En castellano!

Finalmente, gracias a la insistencia de Virgin España, el juego estará traducido al castellano y las escenas habladas, aunque se mantienen en inglés, estarán subtituladas. Una decisión fundamental, ya que los textos y los diálogos tienen una gran importancia en el desarrollo del juego. Bien.







El juego puede parecer en principio algo corto, pero no es así. Si finalizamos los escenarios en un buen tiempo, alcanzando un ranking alto, podremos vivir la aventura con dos nuevos personajes, dos supervivientes que aún siguen con vida en Racoon.

«Resident Evil 2» te sorprende a cada instante. Capcom, además de desarrollar un magistral trabajo técnico, ha elaborado un auténtico guión cinematográfico.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: AVENTURA DE ACCIÓN
Compañía: VIRGIN
Programación: CAPCOM
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: - -
Niveles de dificultad: - -
Memoria: 2 CD'S



GRÁFICOS: 98
Los mejores que hemos visto en PlayStation. Tanto los escenarios como las animaciones de los personajes alcanzan un grado de realismo asombroso y consiguen que te sientas completamente metido en la piel de los personajes.

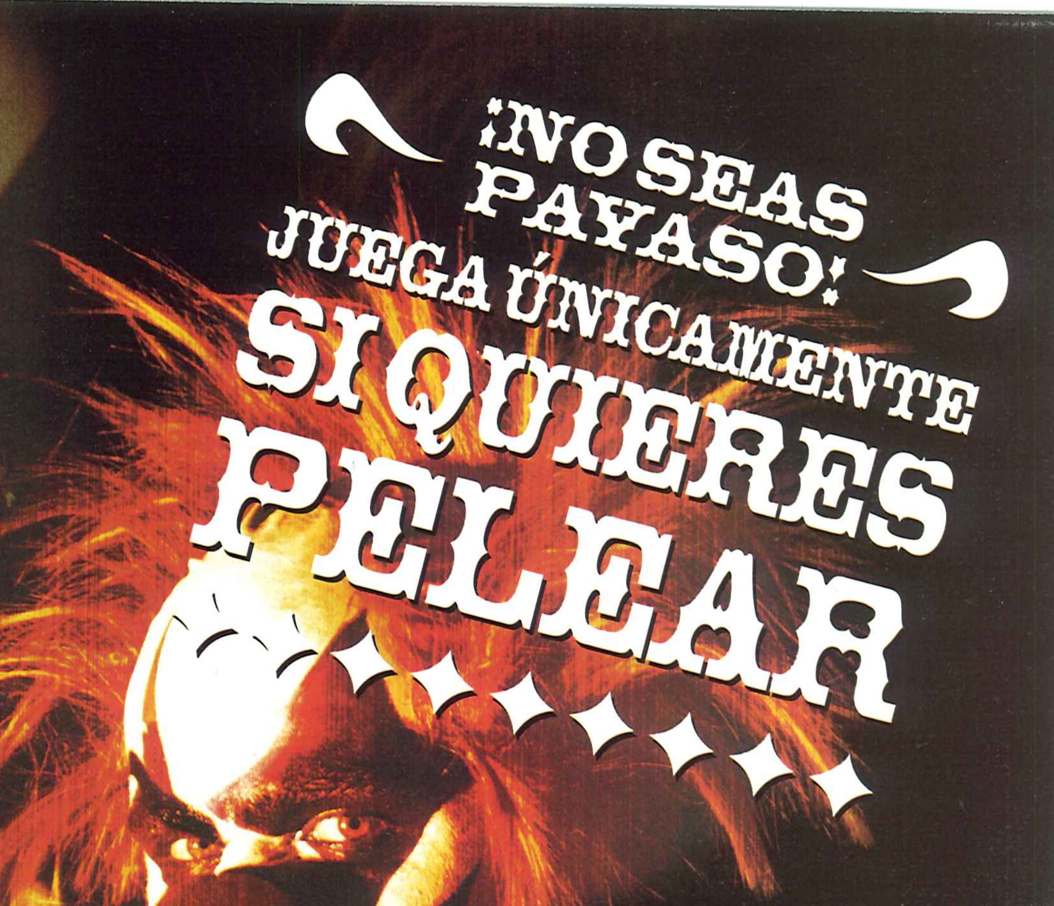
SONIDO: 98
La banda sonora es digna de la mejor película de terror. Los efectos de sonido son, sencillamente, perfectos y alcanzan una relevancia inusitada.

JUGABILIDAD: 97
Su dificultad es ajustadísima. Puedes volverte loco buscando algo, te pueden comer vivo los zombies... pero nunca se rompe el ritmo de la historia.

DIVERSIÓN: 98
Una auténtica película de terror y suspense protagonizada por ti. ¿Crees que esto puede resultar divertido?

VALORACIÓN: 98
Estamos ante una obra maestra. «Resident Evil 2» es un videojuego genial, una apasionante y sorprendete aventura de la que te sentirás el auténtico protagonista y que te hará experimentar todo tipo de emociones, aunque, lógicamente, sobre todas ellas primará siempre la sensación de auténtico terror.
Ponte solo ante la consola, de noche, con la luz apagada, con el sonido a tope y prepárate a disfrutar como nunca.
Pero recuerda... es sólo un juego.

RANKING:
Resident Evil 2
Tomb Raider 2
Resident Evil



FIGHTERS DESTINY

NINTENDO 64

Distribuido por:











QUAKE







La atracción del MIEDO

Si de algo pueden presumir los poseedores de una Nintendo 64 es de la gran cantidad de "shoot'em ups" subjetivos disponibles para su consola. Pues a los excelentes «Turok», «GoldenEye», «Doom» o el reciente «Duke Nukem 64», se les une ahora uno de los grandes mitos de este género: «Quake».

Como sabréis, este título fue calificado por algunas revistas de PC como el mejor juego de la historia, y la reciente versión para Saturn ha recibido también muy buenas críticas (incluídas las nuestras), convirtiéndose en un título imprescindible para la consola de Sega.

Por eso me ha agradado mucho ver que, haciendo honor a su fama, esta versión para N64 no sólo mantiene la calidad de las anteriores versiones, sino que incluso la aumenta en algunos aspectos, aprovechando plenamente la potencia de esta consola.

La base del éxito de «Quake» es su fabuloso motor, que permite generar robustos escenarios 3D formados por polígonos texturizados que sustituyen a los tradicionales bitmaps. Con este sistema, y gracias a la enorme variedad de texturas distintas que se han aplicado a cada elemento del decorado, se ha conseguido una sensación de consistencia casi real, sin que se resienta para nada la rapidez de la acción. Por supuesto, no encontraréis ni un sólo pixel, gracias al efecto "anti-aliasing" del que hace gala. De igual modo, en pocos juegos hemos visto unas texturas más logradas: las paredes de cada nivel refulgen con una luz fantasmal que cambia de color a cada paso, y los contínuos juegos de luces en tiempo real parecen fundirse con las texturas, logrando un efecto único hasta la fecha.

Esta impresionante base técnica es la que permite dar forma a una historia de las de no dormir, y no lo digo sólo porque el juego te enganche como lo hace hasta largas horas de la madrugada... Y es que nuestra misión en «Quake» consiste en introducirnos en las entrañas de cuatro tenebrosos mundos de pesadilla y lograr recuperar otras tantas runas mágicas que nos permitirán acabar de una vez por todas con el reinado de terror de Shub Niggurath, una criatura ancestral de gran poder.

A lo largo y ancho del Inframundo, de la Dimensión del Maldito, del Reino de la Magia Negra y del Mundo del Antiguo, tendremos que disparar sin cesar mientras activamos resortes secretos, vadeamos lagos profundos, esquivamos todo tipo de trampas, recogemos cientos de ítems...

«Quake» es un juego enorme, inmenso, un título que mantiene el desarrollo tradicional del "shoot'em up", pero que le añade una nueva dimensión -la del terror-, convirtiéndose en otro imprescindible para la 64 bits de Nintendo.

Rubén J. Navarro



Un "shoot'em up" de pensar

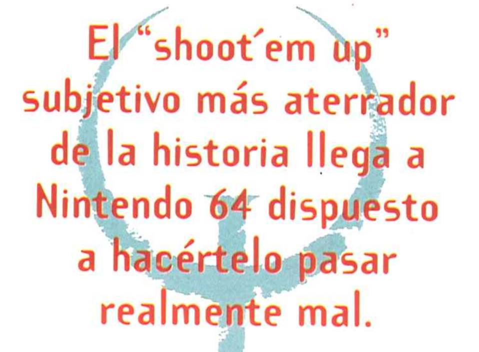
«Quake no consiste tan sólo en disparar, sino también en pensar. Por ejemplo, el primer jefe que encontramos es invulnerable. Tras examinar el diseño del nivel descubrimos en él dos columnas que pueden descender simultáneamente. Luego pulsamos el interruptor que activa un rayo y está hecho.







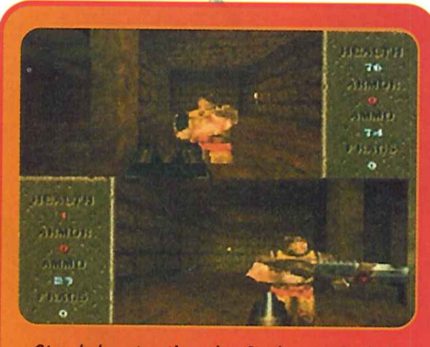
Uno de los mayores retos del juego estriba en encontrar las numerosas zonas secretas llenas de valiosos ítems. ¿Serás capaz de descubrirlas?



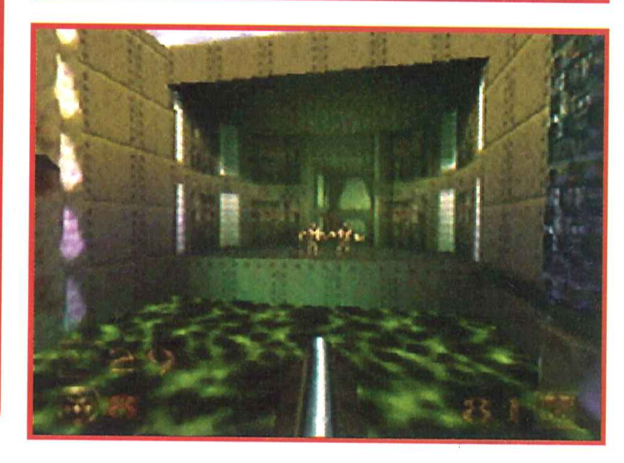
El "shoot´em up" subjetivo más aterrador de la historia llega a Nintendo 64 dispuesto a hacértelo pasar realmente mal.



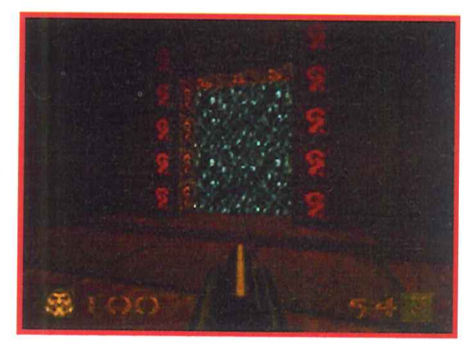




Otro de los atractivos de «Quake» es sin duda su modo "Deathmatch". En un escenario sin enemigos lleno de armas y power-ups te batirás en una lucha sin cuartel contra un amigo -o enemigo- a pantalla partida.







Estas puertas dimensionales son bastante difíciles de encontrar, pero si lo logramos nos transportarán de una zona a otra de cada nivel rápidamente.

La técnica al servicio del terror



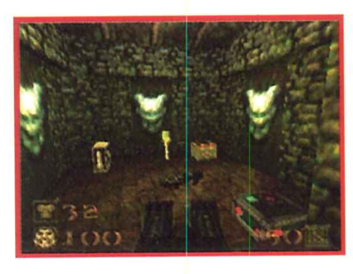
En estas pantallas podéis apreciar la increíble calidad y variedad de las texturas que conforman los escenarios de «Quake». Cada nivel es un lujo de diseño y robustez arquitectónica que, junto a los continuos efectos de luz proyectada en tiempo real, dotan al juego de una enorme capacidad envolvente. Un diez.





En «Quake» hay mucho más de lo que parece a simple vista. Bajo la superficie de cualquier lago encontraremos todo un mundo submarino que es necesario explorar para avanzar en el juego.







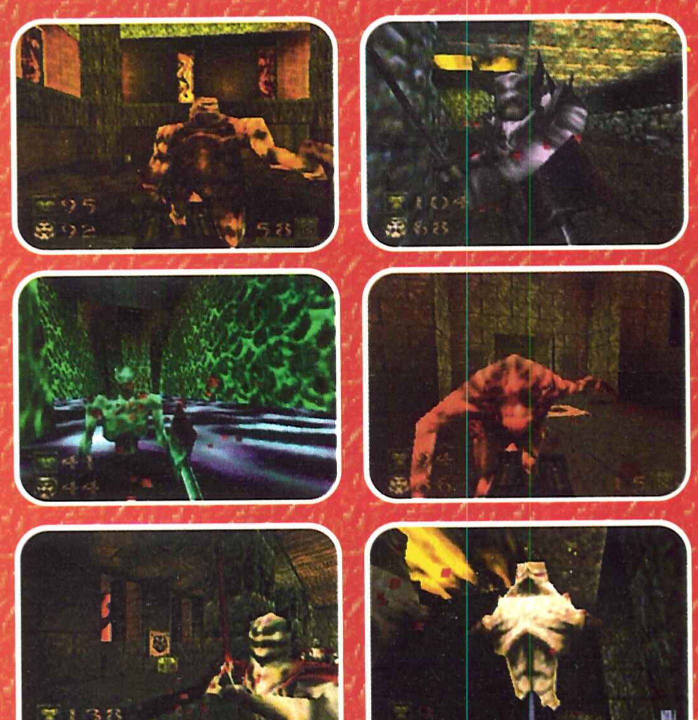




Por si no fuera suficiente con la cohorte de enemigos que nos asediará sin cesar, casi todos los niveles de «Quake» están plagados de trampas mortíferas colocadas en los sitios más insospechados. No os sorprendáis si de repente cae sobre vosotros una pesada columna o una pared deslizante con púas afiladas.

La calidad gráfica que presenta esta versión para Nintendo 64 se sitúa entre las más altas en su género.

Monstruos a la carta



Sabuesos infernales, caballeros espectrales, ogros armados con sierras eléctricas y lanzagranadas, fantasmas y zombies que lanzan carne pútrida son tan sólo algunos ejemplos de la "fauna" que os aguarda en los mundos de «Quake». Su inteligencia artificial es tan elevada que se ocultarán en las sombras esperando el momento propicio para atacaros o salir corriendo si están en desventaja.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	SHOOT'EM UP SUBJETIVO
Compañía:	GTI
Programación:	MIDWAY
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	32
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 94
El hardware de N64 es explotado al máximo para lograr todo tipo de transparencias, juegos de luces y sombras y variedad de texturas. Geniales.

SONIDO: 92
Sabia fusión entre momentos tensos y silenciosos con el estruendo de las explosiones de las armas, los gemidos de los enemigos -que parecen provenir de todas partes- y una música ominosa que redondea el ambiente tétrico del juego.

JUGABILIDAD: 93
Con los controles totalmente configurables y la sensibilidad del joystick analógico aprovechada al máximo, sólo podemos obtener como resultado un manejo sencillísimo y una enorme libertad de movimientos.

DIVERSIÓN: 93
La compleja arquitectura de los escenarios y elevada inteligencia artificial de los monstruos os pondrán las cosas muy difíciles. Unidle a eso 32 fases y 4 niveles de dificultad y tendréis «Quake» para rato.

VALORACIÓN 93
A pesar de la gran oferta de "shoot'em ups" existente para N64, «Quake» se ha ganado por méritos propios un lugar entre los mejores. Aunque no llega al grado de realismo de «GoldenEye» ni posee la originalidad de «Turok», su perfecta jugabilidad, sus brillantes gráficos y su aterradora atmósfera pueden convertirle en el favorito del género para muchos usuarios de N64.
Si quieres pasar miedo, hazte con él.

RANKING:
Turok

GoldenEye

Quake





FORSAKEN

Desde su nacimiento con «Doom», la larga historia del género de los "shoot´em up" subjetivos en PlayStation ha conocido una imparable ascensión gracias a títulos como «Disruptor», «Descent», «Tenka» o los recientes «Shadow Master» y «Duke Nukem 3D». Aunque todos tenían -y tienen- una calidad fuera de toda duda, ninguno de ellos introducía novedades revolucionarias con respecto al modelo «Doom» más allá de sustanciales mejoras gráficas, diferentes ambientaciones y ajustes en la jugabilidad. «Descent» -aunque un poco flojo- fue uno de los más innovadores en cuanto a concepto y demostró que en un juego de este tipo no teníamos porqué limitarnos a movernos únicamente sobre el suelo.

Pues bien, el prestigioso grupo de programación Probe ha decidido partir de esa idea y llevarla hasta sus últimas consecuencias, creando un "shoot´em up" subjetivo en el que no caminamos, como suele ser habitual, sino que volamos montados sobre motos futuristas que desafían la ley de la gravedad.

En este revolucionario título, en el que nuestra misión consiste en recoger las riquezas que esconden los peligrosos túneles formados bajo una tierra post-apocalíptica, podemos movernos en cualquier sentido y dirección. Los escenarios no tienen una continuidad lineal, de forma que para seguir nuestro camino tan pronto tendremos que colarnos por un agujero en el suelo como meternos por una trampilla en el techo, comprobando en nuestras propias carnes lo que significa realmente un juego "en tres dimensiones". Nuestra libertad de movimientos será, por primera vez en el género, total, pudiendo incluso girar 360º sobre nosotros mismos.

Pero esta circunstancia no es un hecho casual, ya que en nuestro recorrido nos encontraremos con muchísimos enemigos voladores, con los los cuales deberemos ➤














Una impresionante intro -doblada al castellano- nos pondrá en antecedentes de la durísima confrontación motorizada que nos aguarda en «Forsaken».

Esto sí que es un juego en 3D

Una de las innovaciones más destacadas de «Forsaken» es que nos permite movernos en el espacio con una libertad total y absoluta, pudiendo incluso girar 360 º en cualquier dirección. De esta forma, podremos ponernos "cabeza abajo", convirtiendo el suelo en el techo y viceversa.








«Forsaken» es un juego divertidísimo que ofrece una acción desenfrenada en un entorno gráfico impresionante.



Acclaim nos presenta «Forsaken», un impresionante "shoot'em up" subjetivo que marcará un antes y un después en el género.





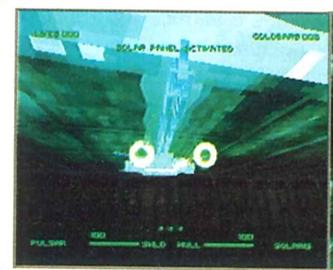
Móntate tu moto





Por si no tuvierais bastante con las 16 motos que ofrece el juego, podréis modificarlas en su armamento, velocidad... Por cierto, los textos del juego estarán en castellano.









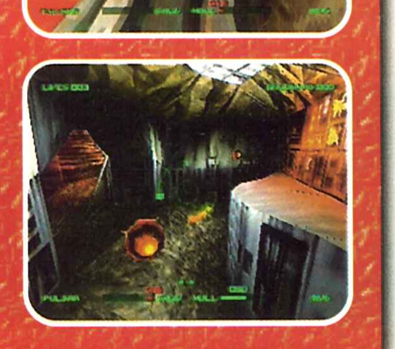
Los teletransportadores son el único medio para acceder a algunas secciones, pero antes deberemos activar los paneles que los activan. Este detalle, y el hecho de tenemos que pulsar algunos interruptores, le dan al juego un ligero toque estratégico.

Las defensas de Terra

Naves de todo tipo, aéreas y terrestres, robots, minas flotantes, cañones, tanques y un sinfín más de enemigos dotados de una increíble inteligencia artificial nos acosarán sin cesar por los interminables túneles del subsuelo de Terra. Una pasada.













Nuestro objetivo es hacernos con las riquezas que esconden los restos del planeta Terra. Estos lingotes de oro son el ítem más preciado de «Forsaken», aunque encontraremos muchísimos más.



Uno de los grandes atractivos del juego radica en un apasionante modo "deathmatch" donde podréis batiros a pantalla partida contra otra moto manejada por un amigo. Os aseguramos que es apasionante.

Si te gusta la acción y andas buscando emociones fuertes, tienes ante ti un juego imprescindible.



➤ mantener largos y duros enfrentamientos aéreos, maniobrando por todo el escenario. Esta es otra de las peculiaridades de este juego: el hecho de que los enemigos no caen nunca al primer disparo, sino que nuestros combates con muchos de ellos resultarán bastante arduos.

De esta forma, «Forsaken» se convierte en un juego que, partiendo del "shoot´em up" subjetivo, adquiere tintes de "matamarcianos" con cierta vocación de simulador de vuelo. La mezcla puede sonar extraña, pero os aseguro que el resultado es realmente explosivo. Si, además, situáis todo esto en unos escenarios auténticamente asombrosos que hacen gala de unas texturas y un colorido nunca vistas antes en la consola de Sony, obtendréis un título alucinante, super emocionante y adictivo a tope, un auténtico juegazo que recomiendo encarecidamente a todos los usuarios de PlayStation.

Clayman

Consola: PlayStation
Tipo: Shoot'em up subjetivo
Compañía: Acclaim
Programación: Probe
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de Fases: 15
Niveles de dificultad: 4
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 92
El virtuosismo gráfico de este juego es desbordante. Las texturas son increíbles, los juegos de luces, espectaculares, y la sensación de manejar la moto en las 3D, una verdadera pasada. Pero tiene un fallo importante: en los escenarios con muchas texturas la velocidad se ralentiza en exceso. Una auténtica pena, porque de no haber sido por este detalle, podríamos estar hablando de un juego de un 95 o un 96%.

SONIDO: 90
Música apocalíptica arropada con todo tipo de sonidos de explosiones.

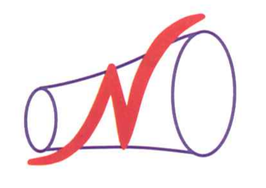
JUGABILIDAD: 93
Cogerle el tranquillo al control de la moto resulta complicado al principio, ya que utiliza todos los botones del pad. Una vez conseguido, prepararos para volar...

DIVERSIÓN: 95
«Forsaken» representa la esencia del videojuego. Si no te diviertes con él...

VALORACIÓN: 92
«Forsaken» es un juego apasionante que ofrece toda la emoción que sólo los grandes saben despertar en el jugador. Por su revolucionario motor 3D, por sus impresionantes gráficos y por su acción frenética podemos afirmar que «Forsaken» marcará un antes y un después en el género, colocándose a la cabeza de todos sus competidores y convirtiéndose en uno de los juegos más espectaculares para PlayStation. Y además, está traducido y doblado al castellano. Una auténtica pena el problema de las ralentizaciones...

RANKING:
Forsaken
Shadow Master

NEXICAR, S.L.



¡a partir de 14 años!

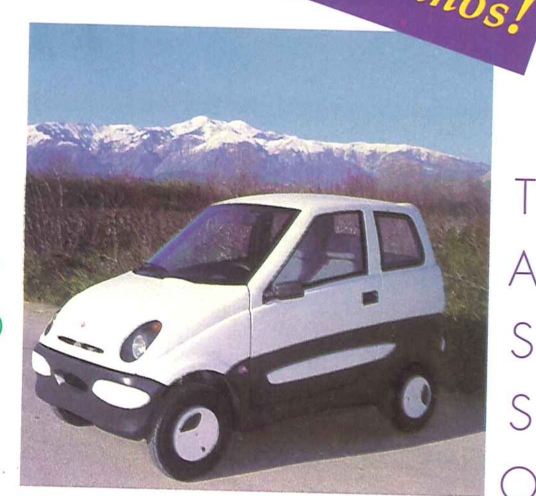
EL MUNDO DEL CUATRICICLO



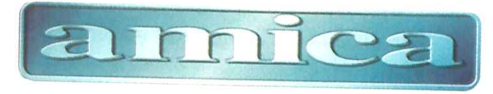
GRECAV



RIVOLTA



TASSO







SE CONDUCE SIN CARNET

DESDE 1.260.000 ptas.

Motores de gasolina desde 50cc. hasta505*
Motores de gasoil desde 315cc. hasta 505

* EN LA VERSIÓN DE 505 GASOLINA SE NECESITA CARNET DE MOTO

NEXICAR, S.L.
SEDE : ctr. Granada Km. 323
Sangonera la Seca MURCIA
tlf. 968-897007 fax. 968-897138

NEXICAR, S.L.



Delegación SEVILLA
c/Jacinto 13.
poligono industrial Navisur

ALICANTE
Delta ocasión
tlf. 96/5715912
Torrevieja.

ALMERIA
Motos Matilla
tlf. 950/259930
Almeria.

BALEARES
Autos Manjón
tlf. 971/163106
Santanyi.
tlf. 971/241567
Palma de Mallorca.

BARCELONA
Totauto Gavá
tlf. 93/6380997
fax. 93/6381109
Gava

CADIZ
Grupo Periañez
tlf. 956/172729
fax. 956/172978
La Linea de la Concepción.

GRANADA
Expo-Moto
Miniauto
tlf. 958/134900
Granada.

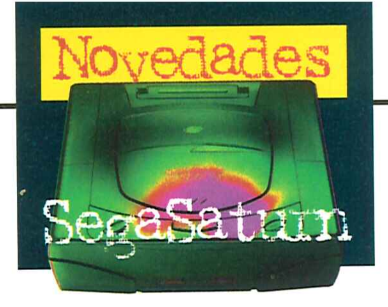
JAEN
Talleres Pastrana
Telf. 953/787767
Jodar.

MADRID
Motos Basi
tlf. 91/4773548
fax. 91/4786652
Madrid.

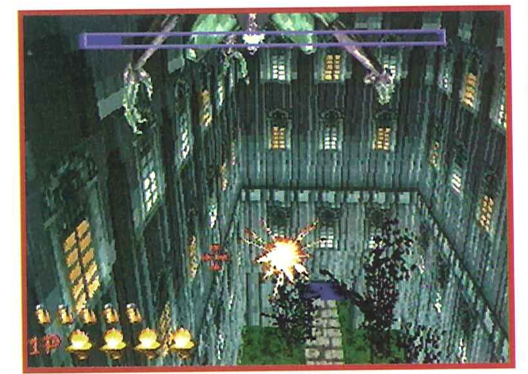
MALAGA
Lanzat motos
tlf. 952/282795
fax. 952/289342
Malaga.

VALENCIA
Mongrauto
tlf. 96/2274306
Xativa.

ZAMORA
Jose de Dios
tlf. 980/510988
Zamora.



THE HOUSE OF THE DEAD







«The House of the Dead», la recreativa más salvaje jamás realizada por Sega, llega a Saturn, ampliando de esta manera la oferta de títulos de pistola para esta consola.

Como claro exponente de su género, este título hace gala de un ritmo trepidante, de unos movimientos precisos y de unas elevadas dosis de jugabilidad.

Su argumento "gore" nos pondrá en la piel de un policía que tendrá que recorrer una mansión repleta de zombies, murciélagos, perros infernales y demás criaturas propias de una película de terror, teniendo que abrir fuego sobre ellos nada más verlos y rescatando a todas las víctimas inocentes que pueda.

Para ello, podremos elegir entre dos opciones: utilizar el pad para arrastrar por la pantalla el cursor o emplear la pistola que Sega puso a la venta para «Virtua Cop», y que si no tienes puedes adquirir también junto a este juego.

«The House of the Dead» presenta cuatro fases, cada una con un jefe final y con varios itinerarios posibles, que dependerán de nuestras acciones. Por ejemplo, si en el primer nivel logramos impedir que un zombie mate a un científico arrojándolo por un puente, éste, agradecido, nos dará una llave que nos permitirá ir por la puerta principal. Si por el contrario no logramos evitar que el científico muera, tendremos que bajar al río y adentrarnos por los desagües. Este rasgo se complementa con la que sin duda alguna es la mejor innovación con respecto a la recreativa, que es la posibilidad de escoger entre cuatro protagonistas diferentes, los cuales -a pesar de que, lógicamente, no aparecen en la pantalla-, poseen capacidades de defensa y ataque distintas.

La acción en el juego es continua, con un scroll que se desplaza sin descanso obligándonos a movernos constantemente de una zona a otra y teniendo que vérnoslas con las criaturas más horrorosas que jamás hayan pasado por nuestra consola.

La única pega que le he visto a este juego -además de su corta duración-, se encuentra en su apartado gráfico, el cual ofrece una muy buena apariencia general pero que baja un poco debido al aspecto poligonal de los enemigos y por una excesiva presencia de pixelaciones.

A pesar de ello, «The House of the Dead» me parece el juego de disparo más divertido y emocionante de cuantos puedes encontrar para SegaSaturn. Un tiro.

Jonathan Dómbriz



A TIROS contra los monstruos

Cuatro villanos a abatir

La versión para Saturn de «The House of the Dead» te ofrece la posibilidad de enfrentarte directamente a los cuatro jefes finales. Cada uno de ellos tiene un punto débil, que se te indicará antes de cada enfrentamiento.











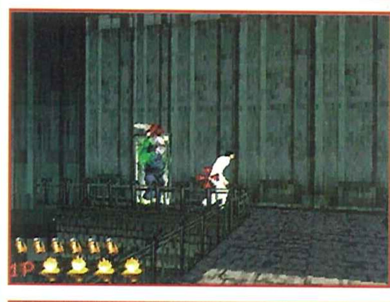
La galería de monstruos es realmente terrorífica, si bien Sega ha preferido suavizar un poco el tema haciendo que de ellos brote un líquido verde viscoso.

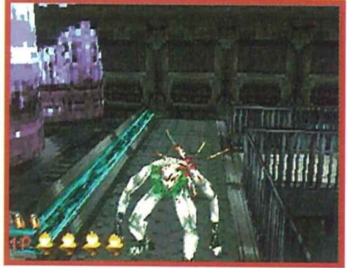


Este juego de disparos se pone a la altura de los mejores en su género.











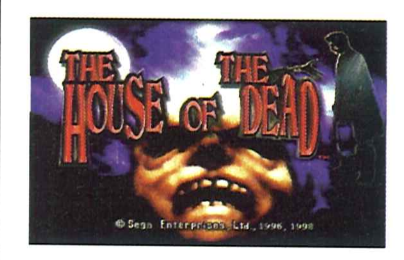


A lo largo del juego deberás tratar de rescatar al mayor número posible de rehenes, lo que te permitirá ganar puntos y vidas extra.



Podremos adentrarnos en los peligros de «The House of the Dead» con cuatro personajes diferentes, cada uno de los cuales presenta sus características en cuanto a resistencia y capacidad de ataque.

Consola:	SegaSaturn
Tipo:	Disparo
Compañía:	Sega
Programación:	Sega
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	4
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 91
El aspecto poligonal de los enemigos y una excesiva pixelación le restan algunos enteros a este apartado, que pese a ello posee un nivel muy alto.

Sonido: 90
Una música y unos efectos sonoros que lograrán ponerte la carne de gallina.

Jugabilidad: 94
A diferencia de otros juegos similares, se puede jugar perfectamente sin pistola. No obstante, si le quieres sacar el máximo provecho, hazte con una.

Diversión: 89
Es el representante del género que ofrece más acción. La posibilidad de cambiar el itinerario y al personaje con el que se juega, alargan la vida de este título que, aún así, presenta un número de fases bastante reducido.

Valoración: 90
En mi opinión, «The House of the Dead» es el mejor arcade de disparo que hay para SegaSaturn, superando en capacidad de diversión incluso al mismísimo «Virtua Cop».
Por desgracia, pese a que Sega ha incluido algunas opciones para alargarle un poco la vida, no ha conseguido evitar el principal problema que tienen todos los títulos de este género: su escasa duración. Una pena, porque con un par de niveles más, en lugar de ser un juego muy bueno, «The House of the Dead» habría sido una joya. Aún así, te lo pasarás en grande con él.

Ranking:
The House of the Dead
Virtua Cop
Crypt Killer





Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon



Esperaba con ilusión la aparición de este «Deathtrap Dungeon» desde que se dieron las primeras noticias de su desarrollo hace ya casi dos años. No en vano, este nuevo juego de Eidos es un empeño personal del presidente de la compañía, Ian Livingstone, y su argumento está basado en un prestigioso libro de fantasía escrito por él mismo. Con semejantes antecedentes, no era extraño esperar un juego de una calidad cercana o incluso superior a la del mismísimo «Tomb Raider»... Pero, por desgracia, tengo que decir que me he llevado una enorme decepción con este juego, y os voy a tratar de explicar por qué.

«Deathtrap Dungeon» es una mezcla de aventura y "beat´em up" cuyo desarrollo recuerda a dos de los mejores juegos de estos géneros: «Tomb Raider» y «Nightmare Creatures». Del primero toma los complejos escenarios plagados de puzzles, plataformas y trampas, mientras que del segundo adopta los continuos combates contra todo tipo de monstruos. Además, los tres juegos comparten un entorno totalmente 3D y la vista en tercera persona.

En «Deathtrap Dungeon» nuestro objetivo en concreto consiste en meternos en la piel de uno de los dos héroes que podemos elegir e internarnos en una gigantesca mazmorra plagada de enemigos para intentar derrotar al malvado mago que allí habita.

Ambos protagonistas pueden utilizar cualquiera de las numerosas armas que irán encontrando o lanzar conjuros para eliminar a los monstruos que saldrán a su paso. Ello nos llevará a vivir unos combates que, aunque cortos, resultarán bastante "intensos"... (ya me entendéis: sangre que salpica, cabezas rodando...)

Hasta aquí, no hay problema: un argumento manido pero eficaz, un planteamiento gráfico atractivo y un toque de "diversión" para los combates. Vale. Pero lo malo es que, al llevar todos estos conceptos a la práctica, el resultado ha sido decepcionante. El principal problema del juego reside en su motor 3D, que está totalmente anticuado: los escenarios son sencillamente feos y en ellos se nos muestra un continuo baile de pixels y texturas. Tampoco se puede decir nada mejor del diseño de personajes y enemigos, en especial de estos últimos, cuyo aspecto es el de un mazacote de polígonos sin gracia ni atractivo. Además, el movimiento de las cámaras es lento y tarda bastante en ofrecernos la vista óptima.

Todos estos inconvenientes han perjudicado enormemente a un juego que, por otra parte y una vez salvados los escollos técnicos, tiene un desarrollo enganchante y poco a poco puede ir haciéndose divertido si le pones interés.

En definitiva, «Deathtrap Dungeon» es, en conjunto, un compacto aceptable pero que no ha conseguido colmar las espectativas despertadas.

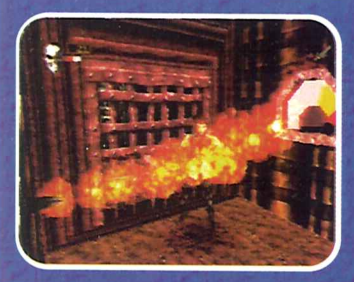
Rubén J. Navarro

Una MAZMORRA demasiado antigua

Mil trampas mortales

Haciendo honor a su nombre, la mazmorra está plagada de trampas mortales, tales como pilones que aplastan todo lo que pasa por debajo, oscilantes cuchillas, fosos con pinchos o incluso lanzallamas.











El físico de la protagonista femenina de «Deathtrap Dungeon» muestra un intento de imitar -incluso de aumentar- las curvas de Lara Croft. Pero esta chica, por mucho que nos enseñe sus carnes, no le llegará nunca ni a los talones a nuestra amada Lara...





LOS DOS HÉROES





A la hora de jugar podemos elegir entre estos dos aguerridos personajes: Chaindog o Red Lotus. Ambos poseen los mismos movimientos y el desarrollo del juego será idéntico independientemente de nuestra elección.



La mayoría de los puzzles del juego consisten en averiguar cuál es la palanca que abre la puerta cerrada de turno.



Se esperaba más de esta aventura que, aunque divierte, ofrece un aspecto bastante pobre.



A lo largo del juego aparecerán algunos textos orientativos. Tanto estas frases como las voces de la intro han sido traducidas y dobladas al castellano. Un detalle muy de agradecer.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de Acción
Compañía:	Eidos
Programación:	Eidos
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	36
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 77

Bien para hace dos o tres años. Últimamente hemos visto juegos con el mismo planteamiento gráfico muchísimo mejor realizados.

SONIDO: 79

La única melodía del juego tiene bastante calidad, pero te acabas cansando de ella al escucharla una y otra vez.

JUGABILIDAD: 79

El control resulta complicado y el extraño seguimiento de las cámaras impide que nos podamos mover con soltura.

DIVERSIÓN: 85

Dejando a un lado su realización técnica, el juego resulta divertido y llegará a engancharte en su interesante mezcla de plataformas, aventura y "beat 'em up". El nivel de dificultad es muy alto.

VALORACIÓN: 79

No entendemos cómo Eidos, después de ofrecernos un juegazo como «Tomb Raider 2», ha lanzado este título que posee un motor tan mediocre, digno de los primeros juegos 3D que vimos hace años en PlayStation.
Lo malo es que el juego en sí resulta emocionante y ofrece numerosos y variados retos a tu habilidad, pero su primer contacto tira algo para atrás y hace que en las primeras partidas juegues casi sin ganas. Una pena, porque un pobre apartado gráfico ha convertido a este esperado «Deathtrap Dungeon» en un juego del montón. Divertido, pero feote.

RANKING:

Tomb Raider 2

Nightmare Creatures

Deathtrap Dungeon

Un PLATAFORMAS apasionante

PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE™

Si hace unas semanas la distribuidora Proein nos sorprendió con un excelente plataformas -«Gex 3D»-, la misma compañía pone este mes a nuestra disposición un título del mismo género que ha vuelto a causarnos una inmejorable impresión: «Pitfall 3D».

Esta versión para PlayStation del clásico de Atari y de las 16 bits ha "crecido" de una manera absolutamente acorde con los nuevos tiempos, de manera que nos encontramos ante un plataformas que ofrece un aspecto gráfico excelente, un diseño totalmente tridimensional y, lo más importante, que ofrece una capacidad de diversión gigantesca.

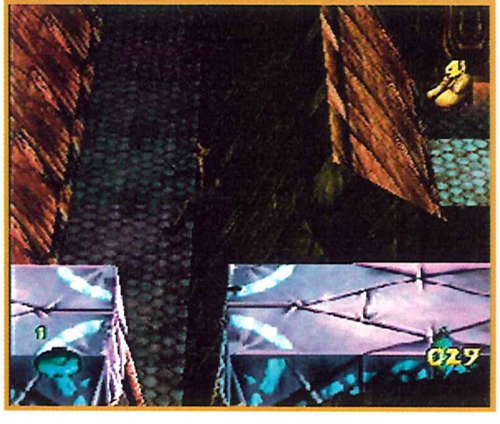
Lo más curioso de todo es que el desarrollo de «Pitfall 3D» es simple como la vida misma y su mecánica se basa, lisa y llanamente, en conseguir avanzar saltando de plataforma en plataforma. Ahora bien, la diversión parte de que la jugabilidad se ha ajustado con una precisión increíble, de manera que este título de Activision sabe hacerse enormemente emocionante y consigue mantener al jugador en un estado de tensión permanente.

Saltar de liana en liana, eliminar a los enemigos con nuestra piqueta, echar a correr para que no nos alcance una bola de fuego, ajustar al máximo los saltos para llegar a aquella plataforma que se mueve o esquivar unas cuchillas giratorias serán algunas de las numerosas tareas que se nos obligarán a realizar con enorme precisión.

Sin embargo, «Pitfall 3D» es un juego muy "amable", muy agradecido, y a pesar de que posee una considerable dificultad y exige de nosotros habilidad suprema y nervios de acero, en sus escenarios encontraremos numerosos recargadores de energía, vidas extra e incluso lugares en los que se nos permitirá salvar la partida, de manera que no resultará fácil que aparezcan en la pantalla las terribles y siempre odiadas palabras "Game Over".

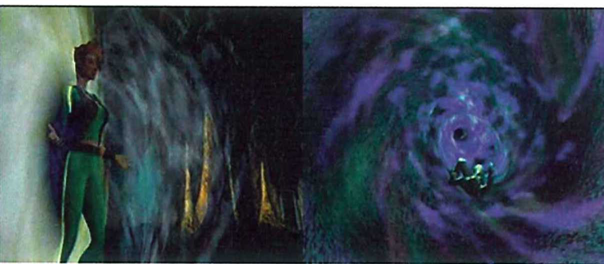
El diseño de los escenarios, como ya hemos dicho, es ➤











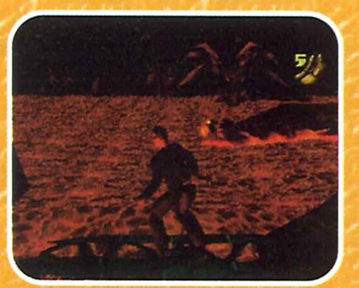
La nueva aventura de Harry comienza justo después de terminar la anterior en 16 bits, siendo arrastrado a otra dimensión tras encontrar un extraño cristal.

Galería de monstruos.

Cada cierto tiempo deberemos vernos las caras con un enemigo muy peligroso. Cada uno tiene su propio escenario y deberemos ser muy rápidos en descubrir la manera de eliminarlos. Para acabar con ellos tendremos que derrochar no sólo habilidad y rapidez de reflejos, sino también inteligencia para "pillarles el tranquillo".



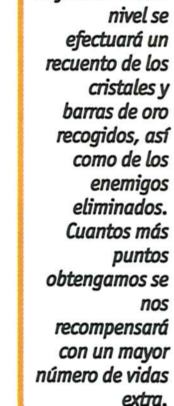
A este gigantón deberemos ahogarlo abriendo las compuertas que dejan pasar el agua al recinto en el que mora.



Para acabar con este dragón tendremos que recoger munición con la que cargar un cañón para dispararle.

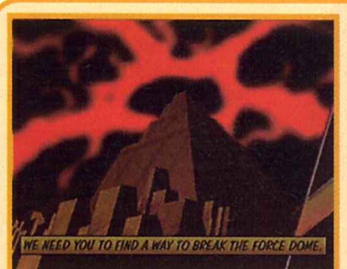


Para deshacernos de este individuo deberemos saltar sin parar para evitar que nos alcance con una de sus bombas.



Al finalizar cada nivel se efectuará un recuento de los cristales y barras de oro recogidos, así como de los enemigos eliminados. Cuantos más puntos obtengamos se nos recompensará con un mayor número de vidas extra.



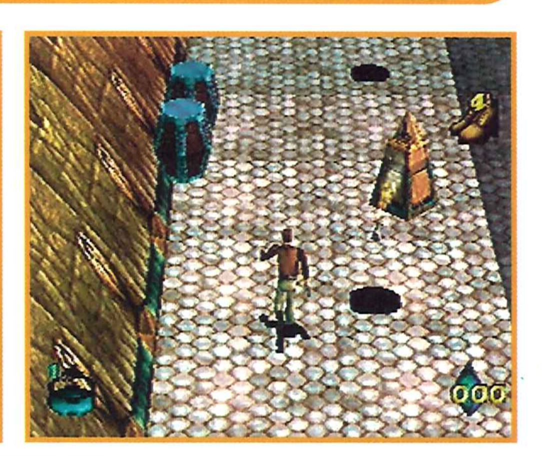




En las cargas de cada nivel se nos ofrecerán unas viñetas tipo cómic en las que se nos contará -en inglés-, la misión a cumplir. Sin embargo, tampoco tienen mucha importancia puesto que los objetivos se descubren de una manera natural.



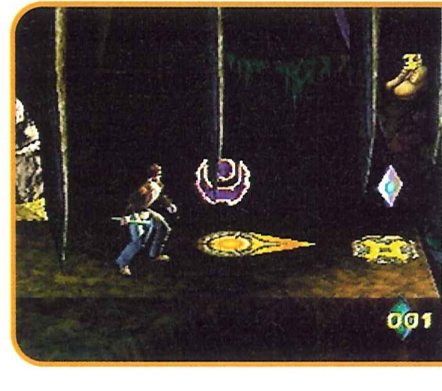






Cuando encontréis en vuestro camino una tarjeta de memoria flotante: ¡bingo!, podréis salvar la partida y respirar tranquilos durante unos instantes.

Activision nos ofrece un juego emocionante como pocos que pone constantemente a prueba nuestros reflejos.



Para facilitar las cosas, unas flechas en el suelo nos indicarán el camino principal. Sin embargo, en ocasiones podremos desviarnos de la ruta normal para buscar ítems y vidas.





Además de correr, saltar y golpear a los enemigos, nuestro héroe también podrá engancharse con su piqueta a unas argollas flotantes y girar sobre ellas para saltar. Estos momentos serán de los más divertidos del juego.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	ACTIVISION
Programación:	ZIGGURAT
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	14
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Los escenarios son totalmente 3D y ofrecen un gran nivel de detalle y una excelente ambientación.





Los decorados del juego son, por regla general, oscuros y sombríos. De hecho la mayor parte del juego la pasaremos en el interior de grutas y volcanes, rodeados de lava y otros peligros. Quizás este sea uno de los pocos inconvenientes de este juego: que la variedad de los escenarios no es excesiva.







Un truco curioso: si tecleáis "CranesBaby" en la pantalla de passwords, prodéis acceder al Pitfall original de Atari. Comprobaréis que los tiempos adelantan que es una barbaridad...





➤ tridimensional, si bien es cierto que no nos encontraremos en mundos que nos ofrezcan grandes espacios abiertos sino más bien deberemos ir siguiendo unos caminos más o menos prefijados y en ocasiones bastante estrechos; pero, eso sí, siempre tendremos una completa libertad de movimientos tanto a la hora de elegir entre varias rutas como para volver sobre nuestros pasos con el fin de encontrar algún ítem o alguna vida extra oculta. Todo ello tendrá lugar en unos ambientes sombríos y a veces algo tenebrosos, pero dotados siempre de un atractivo más que considerable.

En definitiva, «Pitfall 3D» es un nuevo plataformas que nos demuestra que la aparentemente simple tarea de pegar saltos puede convertirse en una actividad apasionante y divertida como pocas.

Clayman

GRÁFICOS: 91

Sus escenarios 3D muestran un excelente nivel de detalle y vistosos juegos de luces. Los aspectos menos buenos son una escasa variedad de ambientes y la simplemente correcta animación del protagonista.

SONIDO: 87

Melodías siniestras y reiterativas para ponernos aún más nerviosos si cabe. El personaje habla de vez en cuando, pero en inglés.

JUGABILIDAD: 92

Harry realiza acciones tan diversas como saltar, correr, trepar o atacar con sólo pulsar un par de botones. El control del personaje es superpreciso y la dificultad del juego, creciente, pero accesible.

DIVERSIÓN: 92

Poco a poco irás metiéndote en un sistema de juego que te atrapará irremisiblemente durante horas y horas. Su único fallo es que a la larga puede hacerse un poco repetitivo.

VALORACIÓN: 91

Las plataformas se ponen nuevamente de moda con este juego de Activision. Al principio «Pitfall 3D» parece un poco áspero por su oscura ambientación y sus dificultades iniciales, pero poco a poco vas cogiéndole el aire y cuando quieres darte cuenta te ves metido de lleno en un juego emocionante a tope y plagado de sorpresas. Es el típico juego que cuando te mueres empiezas a soltar improperios como loco. Y los juegos que consiguen eso, son los mejores.

RANKING:

Crash Bandicoot 2

Gex 3D

Pitfall 3D

Nintendo® Acción

Este mes tiramos la casa por la ventana. Lo primero, regalamos miles de muñecos de peluche de Yoshi como éste. Y además...

YA A LA VENTA



Sé el primero en jugar con Zelda

Y además... Sorteamos 5 consolas Nintendo 64, 5 cartuchos «Zelda 64», 25 «Fighters Destiny» + 25 Rumble Pak.

Así será Mission:Impossible

Ya casi está aquí. Este mes presentamos en primicia absoluta las imágenes de uno de los juegos que van a revolucionar la Nintendo 64. Póster incluido.

Más imágenes en primicia

Alucina. Primer contacto con los juegos que marcarán el futuro de Nintendo 64: Mortal Kombat 4, ISS' 98, Buck Bumble y Forsaken. Nadie tiene cosas tan nuevas.

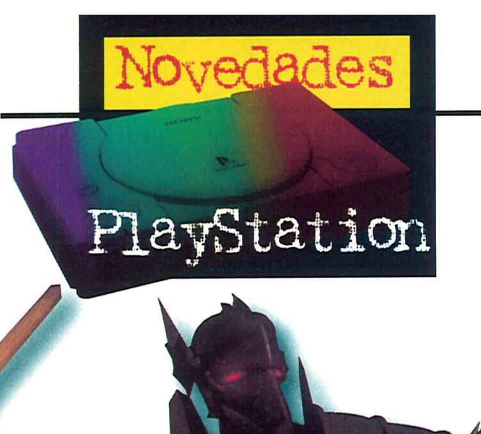
Los mejores juegos de coches

Comparamos todos los juegos de coches de 64 bits, elegimos el mejor y, ya que estamos, presentamos los que vendrán. Rizando el rizo.

Guía Duke Nukem 64

Paso a paso, nivel a nivel, descubrimos todos los secretos del arcade 3D más salvaje que veréis en N64.





CARDINAL SYN

Magia, SANGRE y acero





Sin duda alguna, el género de la lucha vs es uno de los que más se está prodigando en las consolas de 32 bits. Como es natural, esta proliferación de títulos en el mercado obliga a los diseñadores de juegos a devanarse los sesos de manera continua en busca de nuevos rasgos con los que hacer que sus títulos resalten sobre los demás.

Pues bien, con esta intención Sony nos presenta «Cardinal Syn», un juego con una ambientación digna de la mejor novela de Espada y Brujería.

Nada más encender la consola, nos introduciremos en un bello mundo de fantasía en el que ocho recios luchadores compiten para hacerse con un poderoso artefacto místico.

Dichos luchadores representan a personajes y a razas típicas de la literatura fantástica tales como una elfa, un caballero oscuro, un ogro, un bufón e incluso un dragón, disponiendo cada uno de ellos de un amplio repertorio de golpes especiales y un jefe final propio, aparte de los dos comunes -Syn y Kron-. De hecho, Sony se ha tomado tan en serio las cualidades de los luchadores, que éstos no sólo presentan técnicas y estilos de lucha muy diferentes entre sí, sino que además cada uno cuenta con una intro y un final propio.

A nivel técnico, no podemos dejar de reseñar el impresionante trabajo que se ha realizado con los escenarios. Éstos no sólo son en 3D, muy extensos y podemos recorrerlos en cualquier dirección (al estilo «Bushido Blade»), sino que además están repletos de trampas e ítems tales como ríos de lava o pociones mágicas, los cuales influyen de manera decisiva en los espectaculares combates -un tanto "gores"- que este juego nos ofrece.

Los únicos puntos débiles que le hemos encontrado a «Cardinal Syn» son, por un lado, que tiene un control bastante complejo que requiere de mucha práctica para hacerse con él, y por otro que los combates no llegan a alcanzar el nivel de emoción y equilibrio visto en los grandes del género, permitiendo en ocasiones que podamos recurrir a rutinas.

A pesar de estos detalles, lo cierto es que nos encontramos ante un título sumamente atractivo que hará las delicias de todos los que busquen un juego de lucha rápido, de gráficos detallistas, acción a raudales y con golpes muy... contundentes.

Jonathan Dómbriz



El juego no sólo está traducido al castellano, sino que las voces también han sido dobladas. Genial en este aspecto.



Los escenarios nos transportan a mundos de fábula, en los que reinan la magia y la fantasía.



El juego es completamente tridimensional y podremos desplazarnos libremente por los escenarios.

Trampas a tutiplén...

...y un montón de obstáculos móviles es lo que te encontrarás en los escenarios de «Cardinal Syn». Su importancia radica en el hecho de que pueden tanto herir a los contendientes como escudarlos de los golpes del rival.



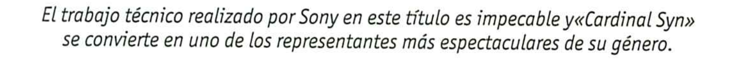








La propia Sony nos trae a PlayStation un juego de lucha espectacular, con una ambientación mágica, plagado de detalles originales y que no se corta en los combates.



El trabajo técnico realizado por Sony en este título es impecable y«Cardinal Syn» se convierte en uno de los representantes más espectaculares de su género.

Modos para todos los gustos

«Cardinal Syn » presenta un buen número de opciones de juego. Junto a la opción de torneo y el tradicional modo versus, también presenta un modo de entrenamiento, uno de supervivencia y uno de lucha por equipos. Por pegarse que no quede.











Antes de enfrentarse a los dos jefes comunes, Syn y Kron, todos los personajes tendrán que vérselas con un jefe final exclusivo para cada uno.



El toque "gore"

En «Cardinal Syn» veremos unos "fatalities" un poco... virulentos. No vamos a entrar en detalles, pero avisamos que el juego incluye, como dicen por ahí, escenas que pueden herir la sensibilidad del espectador. Bueno, tampoco es para tanto...





Los personajes poseen algunos golpes muy "especiales". Por ejemplo aquí vemos a Mongoro utilizando su ataque especial flatulento contra el dragón Kron.



Cada vez que juegues, «Cardinal Syn» establecerá una secuencia nueva en los enfrentamientos, no repitiendo nunca el mismo orden aunque elijas al mismo luchador.







Los combates resultan muy espectaculares, aunque lo cierto es que no consiguen alcanzar el nivel de emoción de las obras maestras del género.

Este título se sitúa entre los mejores simuladores de lucha y se convierte en un juego que no pueden dejar pasar quienes ya hayan disfrutado de las grandes joyas del género.



Cada personaje cuenta con una escena final propia, lo que contribuye a aumentar las diferencias entre ellos y a estimularte a jugar con todos para descubrir cuál es el destino de El Libro de la Unidad para cada uno.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SONY
Programación:	SONY
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 92
Escenarios 3D genialmente ambientados y rápidas y espectaculares animaciones de los protagonistas. Muy buenos.

SONIDO: 92
Una banda sonora cañera se combina a la perfección con unos efectos de sonido extraordinarios. Por si fuera poco, las voces están dobladas al castellano.

JUGABILIDAD: 87
El control presenta algunos problemillas, más que nada por la ubicación de los controles, lo que hace que realizar algunos golpes resulte algo complicado.

DIVERSIÓN: 90
Un juego de lucha que presenta elementos originales para dar y tomar, con luchadores muy diferentes y con golpes salvajes. Lástima que, en general, los combates no alcancen el grado de emoción que hemos visto en los más grandes del género.

VALORACIÓN: 91
Su excelente realización y magistral ambientación sitúan en un alto nivel la calidad general de este juego, si bien los combates en sí no alcanzan el altísimo grado de tensión visto en los monstruos del género. Aún así, sus numerosos detalles originales como la inclusión de elementos móviles en los decorados, las interesantes historias para cada personaje o las enormes diferencias existentes entre los luchadores le convierten en un título más que recomendable que no defraudará a ningún buen aficionado a la lucha.

RANKING:
Tekken 2
Soul Blade
Cardinal Syn

¿Esquías o surfeas?

SNOW RACER 98

Continúan llegando a PlayStation simuladores de deportes de invierno. Desde el pasado Enero la consola de Sony ha visto aparecer un buen puñado de títulos de este género, si bien los últimos exponentes no han brillado precisamente por su calidad.

Ahora le toca el turno a este «Snow Racer 98» de Infogrames, compañía que, tras el batacazo de «Extreme Snow Break», repite temática pero ofreciendo ahora un juego mucho más brillante.

La principal diferencia de este juego con sus competidores es que presenta dos disciplinas deportivas diferentes, como son el esquí y el snowboarding, lo que significa dos estilos de juego completamente distintos en un mismo CD.

En ambos casos el control es muy suave y preciso, por lo que tras unas pocas partidas seremos capaces de manejar sin problemas a los deportistas, ya se encuentren encima de una tabla o sobre los esquíes, pudiéndonos deslizar a nuestras anchas a lo largo de las 18 pistas que este título incorpora. De cualquier forma, para ganar será necesario, como es lógico, acelerar al máximo en los descensos, apurar en las curvas y vigilar muy atentamente el recorrido del circuito con vistas a evitar sorpresas desagradables tales como árboles o rocas.

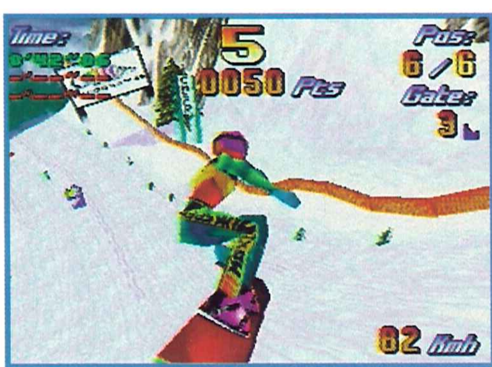
En lo referente a los modos de juego, «Snow Racer 98» está bastante bien surtido, presentando tres opciones principales: Modo Versus, Tiempo y Campeonato. La primera, como su propio nombre indica, consiste en competir contra un amigo en un circuito cualquiera; la segunda es una carrera contrarreloj y la tercera una competición por todas las pistas, en las que deberemos quedar como mínimo en tercera posición para poder pasar a la siguiente ronda. Esta opción presenta a su vez tres modalidades: carrera pura y dura, slalom -pasar entre unas banderas-, y combinado.

El único apartado en el que «Snow Racer 98» falla sensiblemente es en el gráfico, donde nos encontramos con una generación de los escenarios bastante brusca, que nos ha recordado tiempos pasados.

Una pena, porque el juego es muy completo en cuanto a opciones y circuitos y resulta tan divertido como el que más, pero el apartado técnico le hace bajar algunos enteros en su valoración general.

Jonathan Dómbriz



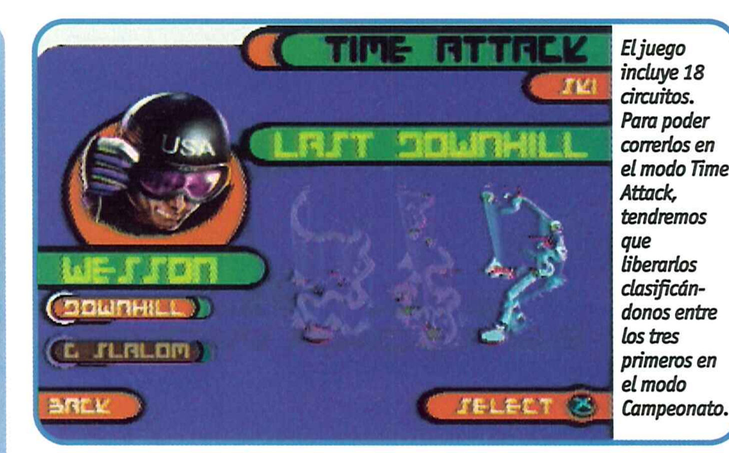






Un juego completo

«Snow Racer 98» ofrece un buen puñado de modalidades de juego orientadas en torno al esquí y al snowboarding. A saber: esquí, estilo libre y alpino. Cada una de estas disciplinas deportivas, se divide a su vez en otras tres subcategorías: descenso, slalom y combinado. El resultado final es un juego con una gran variedad.



El juego incluye 18 circuitos. Para poder correrlos en el modo Time Attack, tendremos que liberarlos clasificándonos entre los tres primeros en el modo Campeonato.



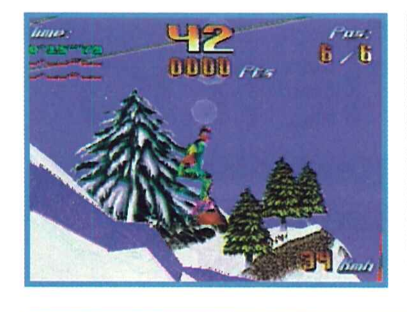






Como viene siendo habitual en este tipo de simuladores, también podrás disfrutar de la emoción de este título compitiendo contra un amigo a pantalla partida.

El sello francés Infogrames nos presenta uno de los juegos de esquí más divertidos de cuantos han llegado a PlayStation.







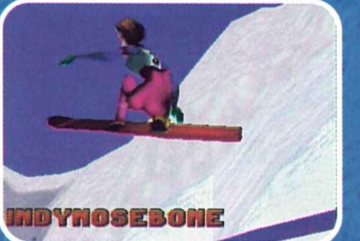
Mueve tus caderas

En la modalidad de snowboard no sólo hay que descender, sino también efectuar acrobacias de nombre bastante curioso, como las que podéis contemplar en estas fotos. No os preocupéis, porque a pesar de su aparente complejidad, son muy fáciles de realizar.









Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SIMULADOR DEPORTIVO
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	POWER & MAGIC
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	18 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 82
Los movimientos de los corredores están muy conseguidos, pero la generación de los escenarios sufre un "pop-up" notable.

SONIDO: 87
Una banda sonora cañera nos acompaña en los descensos por las pistas. Un poco repetitiva, pero le añade emoción a la cosa.

JUGABILIDAD: 90
Los deportistas responden muy bien a las instrucciones del pad, pudiendo efectuar con ellos todo tipo de maniobras con tan sólo pulsar un par de botones.

DIVERSIÓN: 90
Este es el aspecto fuerte del juego: la cantidad de diversión que proporciona por lo emocionantes que resultan los descensos (tanto de esquí como de snowboard) y por las numerosas opciones y circuitos que ofrece.

VALORACIÓN: 88
«Snow Racer 98» es un juego que en cuanto a capacidad de diversión está a la altura de los mejores en su género. Además, tiene una vida bastante larga por la considerable cantidad de circuitos que incluye y por los distintos modos que pone a nuestra disposición.
Sin embargo, el apartado gráfico falla un poco y aunque este aspecto no influye directamente en la jugabilidad, lo cierto es que le impide conseguir una nota más alta. A pesar de ello, con «Snow Racer 98» los amantes de la nieve y la velocidad disfrutarán a tope.

RANKING:

Nagano 98

Coolboarders 2

Snow Racer 98

SPAWN the Eternal

Con «Spawn» Sony nos propone una aventura de acción en la que tendremos que adentrarnos en cuatro mundos muy diferentes. El argumento, -inspirado en el cómic del mismo nombre-, nos llevará a recorrer los suburbios de una ciudad moderna, aldeas y castillo medievales, las tupidas y peligrosas selvas africanas y, por último, el mismísimo infierno. En cada caso el aspecto del personaje protagonista variará adaptándose al lugar, aunque sus habilidades se mantendrán siempre idénticas.

La estructura de «Spawn» es similar a la de «Tomb Raider» en el sentido de que nos encontraremos en escenarios completamente tridimensionales, en que el juego tiene una vista en tercera persona y en que para avanzar tendremos que ir encontrando llaves o interruptores que vayan abriendo puertas. Sin embargo el factor plataformas, tan importante en «Tomb Raider», se queda aquí reducido a algunas zonas sueltas en las que deberemos demostrar nuestra habilidad saltando con un personaje muy limitadito en cuanto a lo que a animaciones se refiere.

La acción tampoco será una constante en el juego y los enemigos que se enfrenten a Spawn lo harán de uno en uno y en combates al más genuino estilo versus. En esos momentos, la pantalla cambiará a una vista frontal, aparecerán dos barras de energía y, a base de patadas, puñetazos y golpes especiales deberemos deshacernos de los correosos rivales. Estos combates, sin embargo, no serán tan complicados como en los juegos de lucha normales y en la mayoría de las ocasiones podremos acabar con nuestro enemigo con relativa facilidad.

El problema de «Spawn» es que entre pelea y pelea, entre interruptor e interruptor, el juego se presenta bastante vacío y un tanto monótono. Recorrer calles y pasillos destrozando cajas en busca de algún ítem o resolver algún sencillo puzzle no ofrece todos los alicientes que cabría esperar de una aventura de estas características. Además, el equilibrio que se ha tratado de imprimir entre acción e investigación no está muy conseguido y tampoco se han dosificado bien los ítems para recuperar energía.

El resultado es un juego que, como todos, tras unas cuantas partidas puedes cogerle el gustillo, pero en nuestra opinión carece de chispa, de garra y no deja de ser un título del montón. Aceptable, pero algo soso.

Sonia Herranz

SURGIDO del infierno



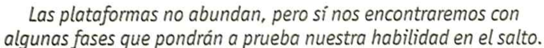
Spawn no posee excesivas animaciones. Aparte de saltar y pegar puñetazos y patadas, sólo puede saltar girando.





Para abrir ciertas puertas tendremos que encontrar previamente la llave o el interruptor adecuado.





Las plataformas no abundan, pero sí nos encontraremos con algunas fases que pondrán a prueba nuestra habilidad en el salto.



Vestido para matar

En cada escenario Spawn viste de una manera diferente, aunque sus facultades y habilidades no varían. Aquí podéis ver al Spawn moderno, al medieval y al africano.









El protagonista posee el tamaño más grande que hemos visto en ningún juego, si bien casi siempre está de espaldas y nos resultará muy difícil verle la cara.



Los escenarios suelen ser laberintos de pasadizos y túneles por los que podremos movernos con entera libertad... siempre y cuando las puertas nos lo permitan.





El superhéroe del cómic americano aterriza en PlayStation protagonizando un juego de calidad pero falto de carisma.



A medida que avanza la aventura tropezaremos con más y más trampas, como estos afilados pinchos. Por suerte, podremos salvar en cualquier momento.



Cada vez que nos encontremos con un enemigo, la cámara nos ofrecerá esta vista estilo arcade de lucha. Sin embargo, los combates no alcanzan la emoción deseada y los movimientos de Spawn son algo torpes y lentos.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de Acción
Compañía:	Sony
Programación:	Sony
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	4 mundos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 83
La sensación de tridimensionalidad está muy conseguida, pero las texturas tiemblan demasiado y la pixelación es notable. Spawn no dispone de muchas animaciones.

Sonido: 79
Melodías y efectos sonoros se mezclan en busca de una ambientación tétrica que no llega a redondearse del todo.

Jugabilidad: 78
En control de Spawn en las escenas de lucha es cualquier cosa menos suave y sencillo. El ritmo de juego tiene demasiados altibajos.

Diversión: 80
Tiene muchos "tiempos muertos" en los que baja la emoción, la cual, por otra parte, no llega a ser muy alta en ningún momento. Divierte, pero no apasiona.

Valoración: 80
Ni como aventura ni como juego de acción «Spawn» llega a encontrar su identidad. Momentos en los que los enemigos se suceden sin respiro dan paso a largas zonas donde correr y correr es el único objetivo. En cuanto a las escenas de lucha, pretenden ser como las de los típicos Vs, pero no alcanzan ni de lejos su jugabilidad. El apartado gráfico posee un alto nivel de calidad, pero no ofrece la solidez de los grandes títulos en 3D. El resultado es un juego vistoso y capaz de entretener, pero a estas alturas lo lógico es buscar emociones más fuertes que las que proporciona este irregular «Spawn».

Ranking:
Tomb Raider 2
Nightmare Creatures
Spawn the Eternal





LUCKY LUKE



Infogrames ha querido trasladar su magistral concepto de las plataformas 2D al entorno de los gráficos poligonales. Para ello ha cogido a un Lucky Luke hecho a base de polígonos que se mueve del mismo modo y manera que lo haría en un plataformas de sprites, pero le ha metido en unos escenarios configurados mediante objetos tridimensionales.

Las aportaciones que este entorno pseudo3D proporciona a la jugabilidad, sin embargo, se limitan prácticamente a algunas licencias con las cámaras, las cuales en determinados momentos giran para mostrarnos una mejor visión de la situación y en otras nos ofrecen perspectivas que le imprimen profundidad a la acción. Es decir, que en realidad nuestras posibilidades de movimiento se ceñirán basicamente a dirigirnos hacia la izquierda o hacia la derecha, a entrar en una puerta al fondo de la pantalla o a elegir entre dos o tres planos de profundidad.

El resultado de todo ello es un juego con movimientos en 2D, pero con una apariencia tridimensional.



Este nuevo «Lucky Luke»

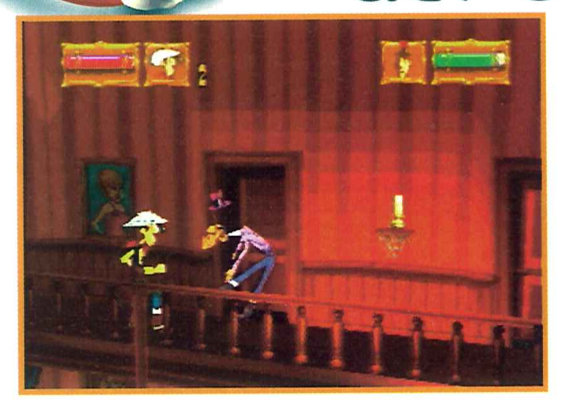
nos ofrecerá en su desarrollo una enorme variedad de situaciones, al estilo de lo que pudimos disfrutar en los geniales plataformas de Infogrames para 16 bits. Así, Lucky tendrá que andar por un poblado evitando los ataques de los esbirros de los hermanos Dalton, saltar sobre los vagones de un tren, acabar con los malos en un arcade de disparo tipo «Time Crisis», demostrar que es el más rápido talando árboles... Cada uno de estos niveles ofrecerá muy diferentes estilos de jugabilidad, si bien casi todos ellos llevarán la marca inconfundible de la casa, es decir, que requerirán de nosotros tanta habilidad como astucia a la hora de de resolver pequeños puzzles u orientarnos en sus laberínticos mapeados multidireccionales.

En cuanto a la línea estética del juego, este «Lucky Luke» sigue las pautas marcadas por el comic original. De hecho, los escenarios, a pesar de estar realizados mediante polígonos, mantienen el aspecto "cartoon" de siempre, y todo el desarrollo del juego se ve bañado también por ese tono humorístico propio de la obra de Morris.

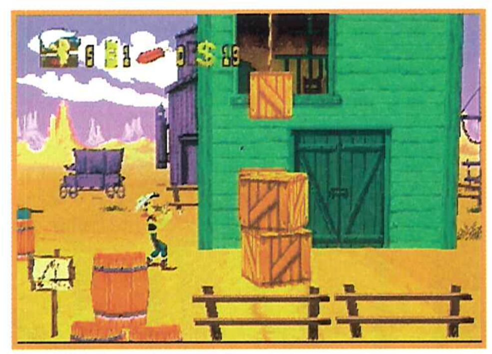
«Lucky Luke» es, en su conjunto, un atractivo título que alterna plataformas con diversos arcades y que ofrece un desarrollo muy variado y original, pero no está de más avisar que su nivel de dificultad puede resultar excesivo tanto por la complejidad de algunas situaciones como por el control, poco preciso, del protagonista.

Sonia Herranz

El más DIVERTIDO del Oeste







El juego incluye numerosos puzzles, algunos de ellos bastante complicadillos de resolver. A veces bastará con hacer rebotar una bala, pero en otras ocasiones tendremos que pensar mucho más la solución.



Nuestra libertad de movimientos suele estar limitada a saltar, a ir a la izquierda o a la derecha y, en ocasiones, a entrar al fondo por algunas puertas.



Giros de cámara, rotaciones, enemigos que desde el fondo o el frente de la pantalla nos arrojan objetos... Escenarios en 3D para una jugabilidad puramente 2D.

Un tipo muy polifacético

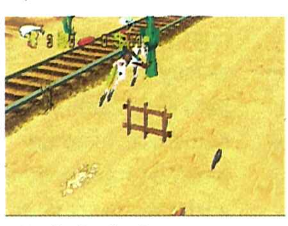
La principal característica de este título es la gran variedad de situaciones a la que nos invitará a enfrentarnos. Aquí tenéis unas cuantas de ellas, pero hay muchas, muchas más.



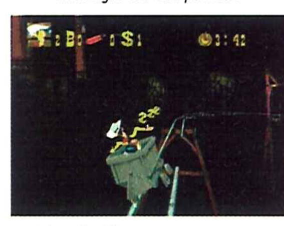
En este poblado en el bosque deberemos demostrar nuestra rapidez "machacando" las teclas.



También tendremos que demostrar nuestra habilidad manejando los puños.



Persiguiendo al tren en nuestro caballo pondremos a prueba nuestros reflejos.



Maneja bien esta vagoneta y podrás conseguir una importante cantidad de dinero.



Como si de un «Time Crisis» se tratara, aquí deberemos disparar a los malos dirigiendo la mirilla.



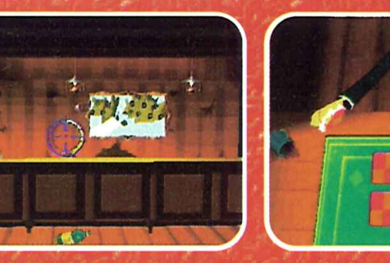
A pesar de la variedad de situaciones, las plataformas configuran la base principal del juego.

Los fans de este simpático vaquero encontrarán un atractivo título que requerirá de ellos múltiples habilidades.

¡Ahí va, los bonus!

Las fases de bonus son muy originales: un pulso a nuestro caballo, disparar a botellas en el saloon o apostar a las cartas. Una buena manera de ganar dinero y vidas extra.

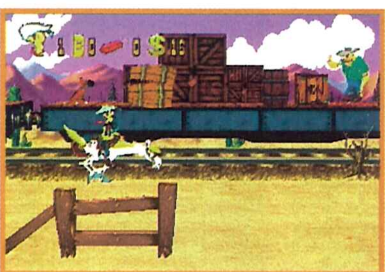




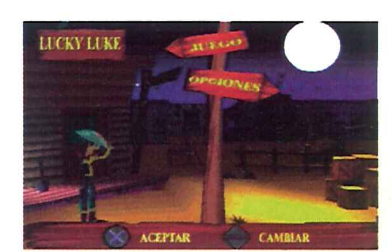




Los dólares que recojamos nos servirán para comprar passwords o vidas extra, pero no siempre llegaremos con el dinero necesario.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas/Arcade
Compañía:	Infogrames
Programación:	Infogrames
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	15
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 86

Se mantiene todo el espíritu del comic y los escenarios son muy variados y coloristas, pero su visión de las 3D no acaba de convencer del todo.

Sonido: 89

Lo mejor de este aspecto es que la voz del narrador está en castellano.

Jugabilidad: 82

La jugabilidad general se ve afectada por la dificultad excesiva que presentan algunas situaciones. Además, hay que añadirle un control poco preciso.

Diversión: 85

Es un juego que resulta muy entretenido por su alternancia de estilos de juego y porque requerirá de ti tanta habilidad como astucia. Lo malo es que te encontrarás con demasiadas situaciones desesperantes en las que "te matarán" una y otra vez.

Valoración: 85

Con «Lucky Luke» Infogrames ha hecho una apuesta arriesgada: combinar gráficos 3D y jugabilidad 2D. El resultado final se ha quedado a medio camino entre una cosa y otra y no ha llegado a cuajar un título espectacular.

El juego resulta ameno y variado, pero Lucky Luke ofrece un control que no resulta todo lo fiable que se le debe exigir a un juego que necesita de tanta precisión.

Un buen juego de plataformas con una notable originalidad en su desarrollo, pero que por su elevada dificultad sólo podrá ser disfrutado a tope por aquellos que tengan una perseverancia a prueba de bomba.

Ranking:

Crash Bandicoot 2

Lucky Luke

Lufia

La ÚLTIMA aventura

La llegada de un RPG en castellano siempre es motivo de alegría. Pero en los tiempos que corren, la aparición de este «Lufia» nos pone aún más contentos si cabe.

Vaya por delante, por tanto, nuestro reconocimiento para Nintendo España, que ha realizado el esfuerzo de traducir este juego para los casi olvidados usuarios de 16 bits.

El argumento de «Lufia» nos llevará a asumir el papel de un joven guerrero que se gana la vida limpiando de monstruos los alrededores de su aldea, hasta que un día una extraña mujer le informa de que está destinado a una misión mucho más elevada: eliminar las fuerzas diabólicas que pretenden dominar la Tierra.

Como veis, el punto de partida no es muy novedoso, pero el desarrollo de numerosas historias paralelas irán añadiendo alicientes a este buen Juego de Rol. De hecho, uno de los aspectos más interesantes de la aventura será el de tener que relacionarnos con otros personajes para conseguir que se vayan uniendo a nuestro grupo.

Nuestra épica misión

nos llevará a afrontar un largo viaje en el que, como Quijotes medievales, defenderemos a todo aquel que precise nuestra ayuda. Tanto es así que hay un esquema básico que se repite a lo largo de todo el juego y que consiste en que, al llegar a una aldea o palacio, alguien reclamará nuestra ayuda ya sea para recuperar una corona robada, rescatar a una joven secuestrada o encontrar cierto tesoro. La consecución de estos objetivos nos llevará siempre a una mazmorra, al final de la cual nos esperará un enemigo y la ansiada recompensa.

Este planteamiento hace que el juego resulte bastante lineal y será prácticamente imposible que nos perdamos, máxime si tenemos en cuenta que siempre encontraremos algún personaje secundario que amablemente nos explicará dónde encontrar la entrada al próximo laberinto.

Las mayores complicaciones del juego se encuentran precisamente en estos laberintos, pero no en los enemigos que los habitan, sino en los elaborados puzzles en los que tendremos que demostrar nuestra inteligencia. Así, deberemos mover baldosas hasta hacerlas desaparecer, empujar bloques consiguiendo que todos coincidan en su sitio, averiguar el orden en el que debemos disparar u orientarnos en marañas de puertas y escaleras. Este matiz "sesudo" de «Lufia» se ve reforzado por el sistema de combates por turnos, en los que deberemos demostrar nuestras dotes de estrategas a la hora de elegir la mejor opción, arma, hechizo o pócima.

En definitiva, «Lufia» es un juego que hará las delicias de los amantes del rol.

Sonia Herranz







Combates a lo "Final Fantasy VII"

Los combates en «Lufia» utilizan el sistema de lucha por turnos. Sin embargo, los enemigos no atacan por sorpresa (como ocurre, por ejemplo, en «Final Fantasy VII» para PSX) sino que los vemos en la pantalla y podemos enfrentarnos a ellos o evitarlos.



Varios de los héroes podrán emplear magia en su turno de ataque, ya sea para curar o para causar daño.



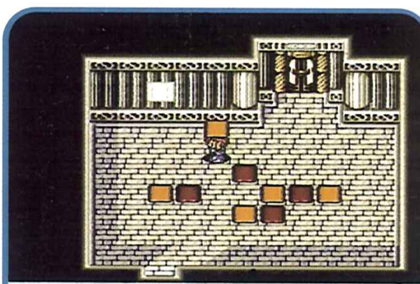
Este menú nos permite usar magia, ítems, ira... Y si no tenemos clara nuestra victoria, podemos escapar.



Hay armas con poderes especiales que derivan de la ira de los héroes y se pueden emplear en la lucha.

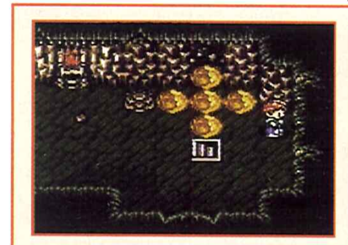






Aquí tenéis un ejemplo de los numerosos puzzles que deberemos resolver a lo largo de nuestra aventura.

Los usuarios de SN amantes de las aventuras están de enhorabuena: llega un nuevo RPG en castellano.

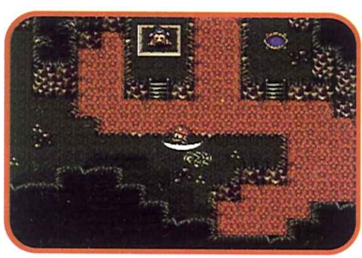






Durante todo el juego disponemos de algunos objetos que no se gastan nunca y que son de uso estratégico y no de ataque, como las bombas o un gancho.

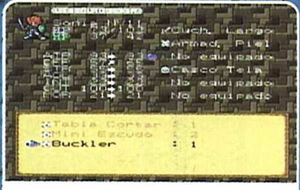






Un menú para cada ocasión

El juego está estructurado mediante menús sobre los cuales deberemos movernos con velocidad y soltura para elegir las mejores armas, pócimas o escudos para nuestros héroes, estando al tiempo pendientes de su salud.



Desde aquí hay que armar a cada héroe con las defensas y armas más eficaces en cada momento.



Desde este menú podemos usar cualquiera de los objetos que hayamos comprado o encontrado.



Los monstruos cápsula que se unen a nosotros también deben ser armados y alimentados.



El status de cada personaje debe ser vigilado constantemente para buscar el modo de mejorarlo.

- Consola: SUPER NINTENDO
- Tipo: JUEGO DE ROL
- Compañía: NINTENDO
- Programación: TAITO
- Nº de jugadores: 1
- Nº de fases: --
- Niveles de dificultad: 1
- Memoria: 24 MEGAS



GRÁFICOS: 87
Tiene una calidad algo inferior a la de los anteriores RPG en castellano publicados por Nintendo, pero están bien.

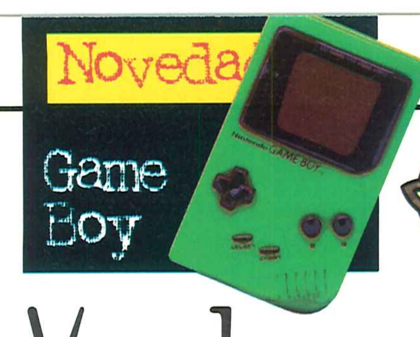
SONIDO: 88
Una buena banda sonora con sus notas épicas habituales y sus cambios de tono según la situación. Los efectos, cumplen.

JUGABILIDAD: 91
El control de los diferentes menús es muy sencillo, permitiendo que disfrutemos de un enorme abanico de posibilidades.

DIVERSIÓN: 90
Es un juego largo y muy divertido que basa gran parte de su encanto en los puzzles y en la interesante historia. Sin embargo, su desarrollo lineal le resta algo del interés.

VALORACIÓN: 89
Con «Lufia» vamos a tener ocasión de disfrutar de un nuevo RPG en castellano, de una interesante aventura basada en nuestras dotes estratégicas que nos invitará a charlar con multitud de personajes, a combatir teniendo en cuenta los valores en defensa, ataque, agilidad o valentía de nuestros personajes, y a poner a prueba nuestra astucia a la hora de resolver puzzles. No es un «Terranigma» donde los combates eran en tiempo real, sino que resulta algo más técnico y, por tanto, está más orientado hacia los "pensadores", pero en cualquier caso resulta un juego recomendable para cualquier usuario de Super Nintendo.

RANKING:
1. Terranigma
2. Secret of Evermore
3. **Lufia**



Vuelve el WARIOLAND 2 antihéroe

El regreso de Wario a Game Boy se presenta cargado de sorpresas. Y eso que este cartucho de ocho megas -un récord histórico- parte de un argumento que no puede ser más tópico: recuperar los tesoros que Wario reunió con esfuerzo en su anterior aventura y que ahora le han robado.

El primer punto sorprendente se encuentra en el hecho de que Wario es inmortal. Sí, habéis leído bien. Vamos, que podemos llegar al final del nivel, de la fase o del juego sin haber muerto ni una sola vez.

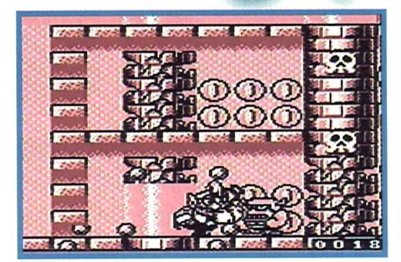
Os preguntaréis que dónde está entonces el atractivo. La respuesta es otra de las peculiaridades de este plataformas. Resulta que los 8 megas de memoria han permitido que el juego esté compuesto de 52 niveles estructurados en 12 fases. Cada uno de los niveles presenta infinidad de caminos posibles, de tal manera que atravesar una puerta concreta supone tanto como dejar sin visitar la mitad del nivel. De esta forma, el objetivo del juego es localizar tesoros y recoger monedas sin preocuparnos demasiado por los enemigos, que lo peor que nos pueden hacer es transformarnos en algo poco práctico y difícil de controlar, quitarnos la monedas que llevemos o hacernos retroceder.

Cuando acabemos el juego desafiando sus muchos laberintos, nos aparecerá una especie de esquema en el que veremos el camino que hemos llevado y los tesoros que nos faltan por recuperar. Eso no significará volver a jugar el mismo nivel, sino que podremos visitar las zonas que antes habíamos dejado por explorar. Este original sistema de juego está apoyado en una pila que graba nuestra aventura cada vez que completemos un nivel, lo cual, por otra parte, tampoco resulta demasiado complicado.

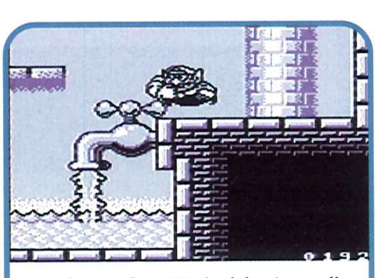
Gráficamente nos vamos a encontrar con escenarios sumamente nítidos y definidos sobre los que se mueven enormes sprites con una más que correcta animación. Estos escenarios están plagados de detalles que pueden tener su importancia en el desarrollo del juego, por lo que Wario tendrá que emplear sus muchas habilidades para explorar fuera de los márgenes lógicos del nivel, como por ejemplo, una pared.

Como veis se trata de un juego cargado de atractivos, con niveles variados y sorprendentes que sigue la línea Nintendo de jugabilidad pura. Sin duda, una agradable sorpresa para los usuarios de Game Boy.

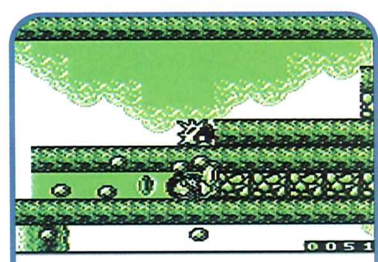
Sonia Herranz



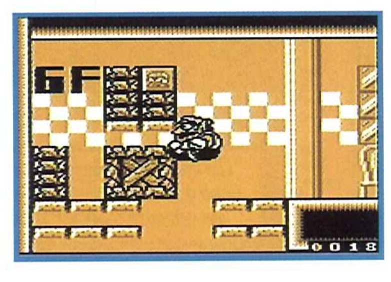


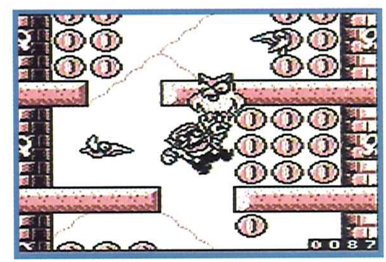


En algunas fases Wario deberá cumplir objetivos muy concretos como, por ejemplo, cerrar este enorme grifo.

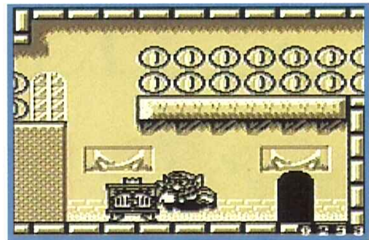


Además de saltar y empujar, Wario puede rodar como una bola destrozando los bloques que encuentre en su paso.







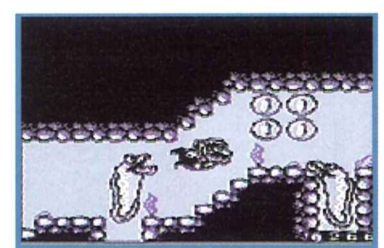


Los tesoros

En todos los niveles hay una puerta en la que Wario debe enfrentarse a un reto de memoria para ganar un tesoro. Además, al final de cada nivel otro puzzle le permitirá ir completando el dibujo inferior.

Dicen que bicho malo nunca muere. Será por eso que Wario es inmortal en este original plataformas...





Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	52
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	8 MEGAS





El rey de las transformaciones

Algunos enemigos tendrán efectos muy curiosos sobre Wario, quien, al recibir su impacto cambiará de forma. Algunas de estas transformaciones ayudarán a nuestro malvado amigo aumentando sus habilidades, otras pondrán obstáculos a la misión. Aquí tenéis algunos ejemplos.

Hinchado como un globo puede flotar hacia arriba.

Convertido en una llama puede romper ciertos bloques.

Congelado resbala sin poder hacer nada por evitarlo.

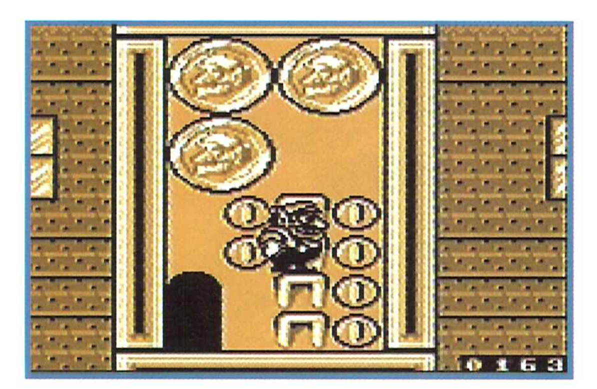
Los zombies no saltan ni empujan, ni corren... fatal.

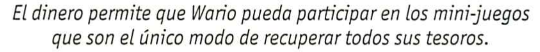
Así de pequeñín Wario salta más alto y más lejos.

Cuando se marea, su aliento acaba con cualquier enemigo.

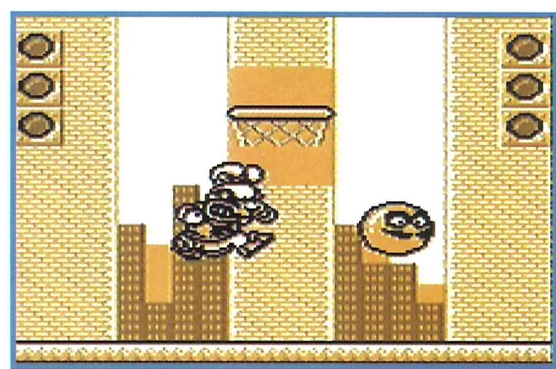
Con exceso de peso por comer pasteles rompe los bloques.

Como un muelle pega saltos gigantescos e incontrolables.





El dinero permite que Wario pueda participar en los mini-juegos que son el único modo de recuperar todos sus tesoros.



Los enemigos finales son de lo más peculiar. Aquí hay que ganar a uno en un mano a mano de basket: quien se deje pisar, será la pelota.

GRÁFICOS: 90

Los variados escenarios están definidos por trazos nítidos sobre fondos bastante limpios. Sólo peca la brusquedad del scroll en algunos momentos.

SONIDO: 88

Variaciones sobre el tema Wario acompañadas por una divertida colección de efectos sonoros.

JUGABILIDAD: 90

El control es sencillo, casi perfecto, y las muchas transformaciones de Wario nos permitirán disfrutar de muchos estilos distintos de juego.

DIVERSIÓN: 90

Eso de no morirse nunca le resta un poco de emoción al juego y más cuando los niveles tampoco son especialmente complicados. Se intenta compensar con los ingentes mapeados.

VALORACIÓN: 89

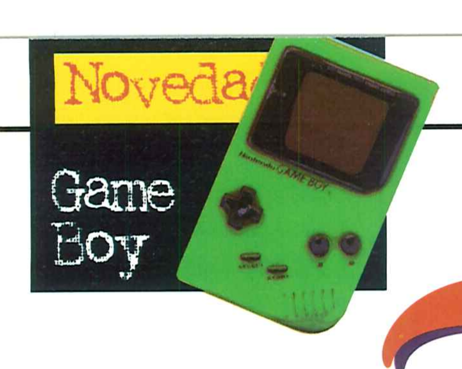
El principal valor de este original plataformas se encuentra en sus larguísimos y variados escenarios plagados de sorpresas, de caminos alternativos y de curiosas criaturas. Sin embargo, el hecho de no tener que preocuparse por perder vidas hace que te tomes el juego un poco a la ligera, perdiendo tensión e incluso emoción. Además, como tampoco es especialmente difícil, puede hacerse algo monótono.
De todos modos, no hay duda de que es un excelente plataformas que encantará, precisamente, a quienes no les gusten los retos complicados.

RANKING:

Donkey Kong Land 3

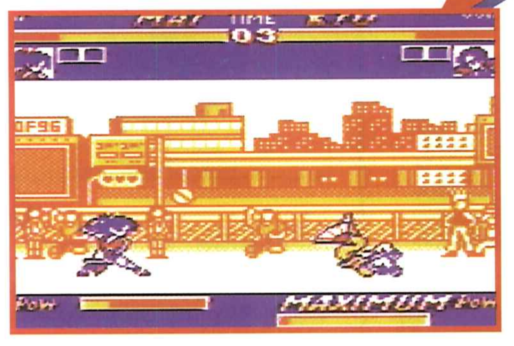
Los Pitufos 3

Wario land 2

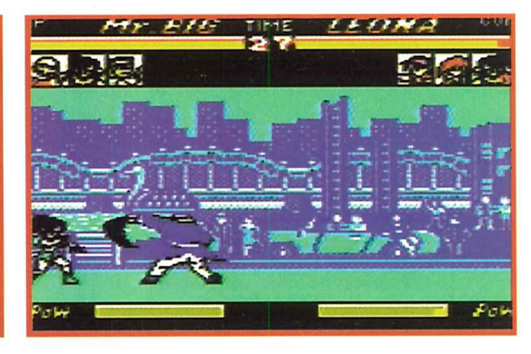


KING OF Fighters

HEAT OF THE BATTLE







Una vez más, Takara nos sorprende con un cartucho de extraordinaria calidad que demuestra la habilidad que tiene esta compañía a la hora de versionar para Game Boy grandes éxitos de otras consolas. Títulos absolutamente magistrales como «Toshinden» o «King Of Fighters 95», demostraron en su día que también la benjamina de Nintendo podía disfrutar de excelentes arcades de lucha, pese a su -en apariencia- escasa potencia.

Pues bien, en su afán por demostrar que la Game Boy puede dar mucha guerra, Takara ha decidido versionar para ella el que probablemente sea uno de los mejores juegos de lucha de la historia: «King Of Fighters 96».

Este título, al igual que su antecesor, recoge a 15 de los luchadores más famosos de las sagas de Neo Geo, y los presenta con sus rasgos más emblemáticos perfectamente definidos, para que resulten totalmente reconocibles. Además, no sólo mantiene el repertorio de golpes especiales que estos personajes poseen en versiones para otras consolas más potentes, sino que en algunos casos incluso lo ha aumentado. Sin duda alguna, este amplio catálogo de golpes, junto a unos luchadores de apariencia mucho menos infantil, son las características más innovadoras de este título que, por lo demás, se ha centrado en profundizar en la línea que ya marcó su predecesor. Es decir: un juego de gran calidad gráfica y con muchos personajes, todos ellos de movimientos rápidos y fluidos y muy sencillos de manejar.

Precisamente la sencillez de control es uno de los puntos a los que más interés le ha dedicado Takara, que desde el primer momento tuvo claro que quería un juego en el que hasta el jugador menos habilidoso fuera capaz de hacerse tranquilamente con los luchadores y que no tuviera ningún obstáculo para realizar los golpes especiales. Sin duda, ha conseguido este objetivo.

Una presentación gráfica extraordinaria y la posibilidad de competir con un equipo de luchadores contra otro equipo controlado por la consola o por un amigo, completan este excelente juego que colmará las ansias de lucha de todos los usuarios de Game Boy.



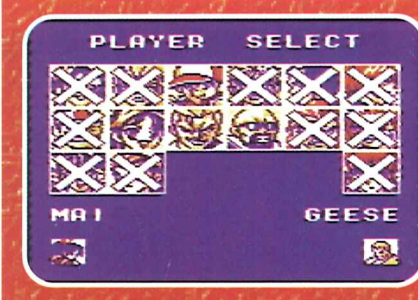
Jonathan Dómbriz



Un ARCADE rompedor

Tres contra tres

Como en sus ediciones anteriores, «King Of Fighters 96» te permitirá luchar con equipos de tres luchadores, seleccionando incluso el orden de su aparición.







Los luchadores no sólo mantienen todos los golpes de otras versiones más potentes, sino que algunos incluso han aumentado su repertorio.







Takara se ha convertido en uno de los principales baluartes de Game Boy: esta nueva entrega de «King of Fighters» es otra auténtica joya.





Cinco escenarios para pelear

Si bien «KOF' 96» presenta un buen plantel de luchadores -20 contando a los secretos-, no se puede decir lo mismo de los escenarios, cuyo número es 5. Esto hace que el juego resulte poco variado en este sentido.











Consola:	GAME BOY
Tipo:	LUCHA
Compañía:	TAKARA
Programación:	TAKARA
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	15 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 MEGAS



GRÁFICOS: 90
Los luchadores se mueven con una gran fluidez de movimientos. Lástima que haya tan sólo 5 escenarios.

SONIDO: 86
Las melodías y los FX son los de la versión original, aunque regularmente adaptados.

JUGABILIDAD: 92
Se deja jugar a la perfección y, a pesar del notable número de golpes de los luchadores, es muy sencillo de controlar.

DIVERSIÓN: 92
Prácticamente ilimitada. No sólo tiene un buen número de luchadores, sino que además ofrece muchos modos de juego, incluyendo la posibilidad de jugar contra un amigo.

VALORACIÓN: 90
Con este cartucho Takara demuestra una vez más que la pequeña Game Boy está preparada para casi todo. No sólo nos ofrece la posibilidad de jugar con quince de los mejores luchadores de las más famosas sagas de SNK, sino que además ha conservado todos sus golpes carcaterísticos, ha sabido hacer que los sprites fueran reconocibles y ha dotado a todo el conjunto de una jugabilidad envidiable. Técnica y diversión se combinan para hacer de este cartucho un imprescindible para los amantes de la lucha.
Es muy parecido a la primera parte, pero esto no supondrá ningún problema para los fans de la saga.

RANKING:
King of Fighters 96
King of Fighters 95
Toshinden

El regreso de un campeón

KART DUEL 2







Al inicio podemos elegir entre cuatro modelos de kart y variar algunas de sus características, como la altura del sillín o tamaño de los neumáticos.





«Kart Duel 2» incluye a modo de homenaje una pequeña base de datos con fotografías y videos del famoso corredor Ayrton Sena.



Una opción nos permite conocer a fondo la mecánica de los karts examinando cada componente por separado. Eso sí, en inglés.

Sunsoft ha decidido aprovechar una vez más la licencia de la Fundación Ayrton Senna para ofrecernos la segunda parte de «Kart Duel», juego que como muchos recordaréis estaba apadrinado por el famoso corredor de Formula 1 Ayrton Senna. Lo mismo que su antecesor, «Kart Duel 2» nos da la oportunidad de emular a este gran campeón en una de sus facetas menos conocidas: la de amante de los karts. Una base de datos bastante completa sobre la figura de Ayrton Senna y otra que ilustra detalladamente las distintas piezas de que se componen los karts nos introducen en el mundo de estos veloces vehículos.

A la hora de competir con ellos, encontramos los tres modos de juego habituales en el género de la conducción: Grand Prix, Time Attack y modo versus. Para disfrutar de estas tres competiciones contaremos con tres circuitos y cuatro karts diferentes cuyos componentes se pueden modificar antes de correr. Co podéis comprobar, el juego no anda sobrado de opciones, de pistas ni de modos de juego. Además, los que conocierais la primera parte habréis visto que las diferencias en este aspecto entre las dos versiones son prácticamente nulas. Tampoco notaréis demasiadas diferencias gráficas, salvo una mayor suavidad de movimientos.

Los dos años de diferencia que separan a este «Kart Duel 2» de su antecesor las encontramos una enorme mejora en la jugabilidad, que se convierte en el punto fuerte de este título. Conducir con los vehículos de «Kart Duel 2» es de lo más sencillo, ya que responden perfectamente a nuestras intenciones y todo ello sin perder un ápice de realismo lo que hace que el juego sea tan fácil de manejar como divertido.

En definitiva, «Kart Duel 2» es un juego de carreras aceptable que entretiene y divierte por su sencillo manejo, pero que se queda muy corto en cuanto a opciones, modos de juegos, circuitos y vehículos. Una pena.





POY! POY!

¡Pedradas, explosiones y adicción!



Aunque vivas en una ciudad, estamos seguros de que, siendo infante, alguna vez te has liado a cantazos con tu vecino. Pues ya puedes hacer las paces con él, porque con «Poy!Poy!» os podéis dar pedradas en "el garbanzo" hasta que hartaros y sin ir llorando a los brazos de vuestras respectivas mamás. Y es que el juego nos retará a acabar con nuestros rivales a base de arrojarles rocas, cohetes, troncos de árbol y demás items 100% utilizables. Algo así como «Bomberman», pero con más variedad de armas. Ya sabes el sistema: todos contra todos de manera que tus enemigos tan pronto están masacrando al mismo personaje que tú, como te cogen una demostrable antipatía y, sin hacerles siquiera un mal gesto, se vuelven hacia ti con un misil de 12 metros de longitud entre sus candorosas manitas (no es el «Resident Evil 2» pero asusta lo suyo, chaval).

Dispones de multitud de personajes para elegir, todos ellos muy cabezones e infantiles, y de seis escenarios en los que dar palizas. Los personajes sólo se distinguen en el aspecto, pues las diferencias las marcarás tú mismo eligiendo al comenzar una partida el tipo de guante que prefieres. Cada guante tiene un nombre que define su utilidad, así si eliges el guante "star", podrás lanzar objetos con estrellitas que causarán más daño que el propio objeto. Hay treinta guantes diferentes que se irán ampliando a medida que avances en el modo campeonato. Además, puedes subirlos de nivel ganando concursos, con lo que también podrás probar niveles superiores de competición.

No pienses que es un juego embarullado por naturaleza, pues la inteligencia tiene mucho que decir a la hora de enfrentarte a los enemigos de los últimos niveles, pero por supuesto la suerte también entra en juego. Al terminar un nivel se puntuarán los golpes directos (simples pedradas), la "suerte" (ya que puedes eliminar a los tres enemigos con una piedra que sólo querías quitar de en medio), y el orden de eliminación. A pesar de que la diversión en un primer momento no es arrolladora, el juego tiene la virtud de ser enganchante cual puzzle. Así, aunque sus gráficos no son especialmente espectaculares, ni el juego llama la atención en sus aspectos técnicos, la adicción es tal, que deberían regalar una cafetera con el compacto.

Es sencillamente, uno de esos juegos que pones al llegar a casa porque has estado todo el día pensando en él. Y si tienes amigos con los que compartirlo, pues mejor.





En el escenario del bosque, además de pedradas, podemos lanzar troncos de árbol que arrasarán todo a su paso.



Cada escenario tiene sus trampas. En éste, un robot lanza un rayo que paraliza al personaje que no se lo salte.



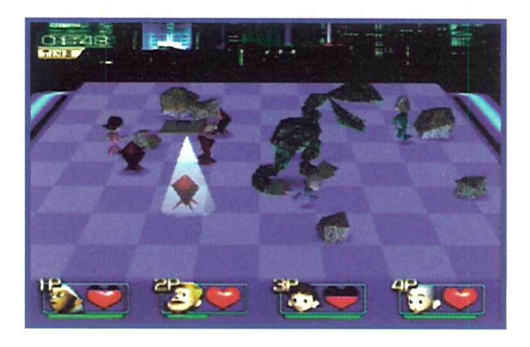
Siempre que un personaje elimina a todos sus contrincantes, posa (a su estilo) para los espectadores.



Estas cabezas de Pascua también se pueden arrojar, pero cada vez que lo hagáis, se marearán y vomitarán bombas.



Cada vez que ganas en modo Master, aparece este draculín con los guantes más molones y caros del mercado PoyPoy.

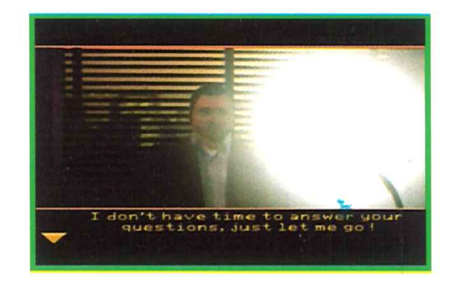


Hasta que no os juntéis cuatro amigos no descubriréis lo divertido que puede llegar a ser este simpático «Poy!Poy!».



Descubre al asesino

The Last Report



«The Last Report» es una aventura gráfica con una ambientación propia del más puro cine negro norteamericano. En ella asumimos el papel de Dan Singer, un reportero de TV que, tras recibir la noticia de la misteriosa muerte de una antigua novia, decide comenzar una investigación por su cuenta.

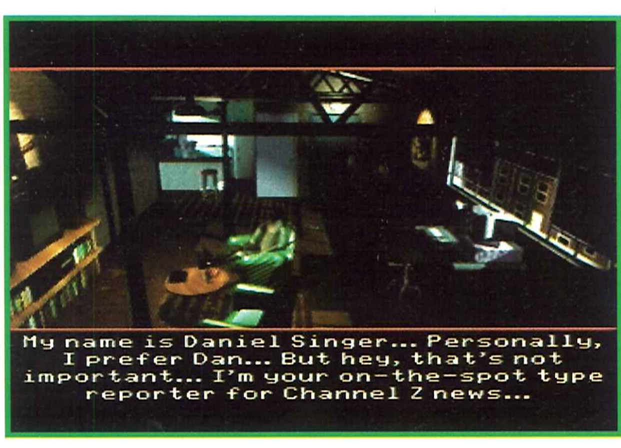
Según vayan progresando sus pesquisas, Dan irá descubriendo una extensa trama criminal en la que están implicados personajes muy relevantes de la ciudad. Los peligros y las dificultades aumentan a medida que la historia se desarrolla y, como buena aventura gráfica, nos obligará a devanarnos los sesos para dar con las claves que nos permitan descubrir toda la trama.

Lamentablemente, el excelente trabajo llevado a cabo tanto con el argumento y los diálogos como en el apartado gráfico en «The Last Report» queda desvirtuado por dos razones. La primera es que está en perfecto inglés y los diálogos no son precisamente sencillos; la segunda es que se abusa de las animaciones intermedias para pasar de una localización a otra, lo que ralentiza excesivamente la acción.

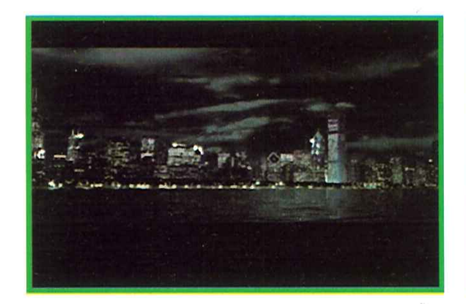
Los gráficos renderizados son enormemente realistas, muy detallados y están dotados de una muy buena sensación de 3D (algo inusual en este género), sin embargo se hace muy molesta la reiteración de las mismas animaciones en diferentes momentos, lo cual hace que la historia adquiera un ritmo irregular. Si le añadimos a esto unos tiempos de carga muy largos, el resultado final es un título muy interesante para los incondicionales de las aventuras gráficas, pero que resultará un juego demasiado lento y denso para el público general.

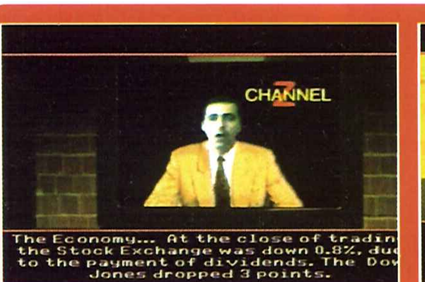
Aún así, si sabes inglés, te gusta pensar y eres paciente, tienes ante ti una aventura a la que puedes extraerle mucho jugo. Y que posee una notable calidad gráfica.

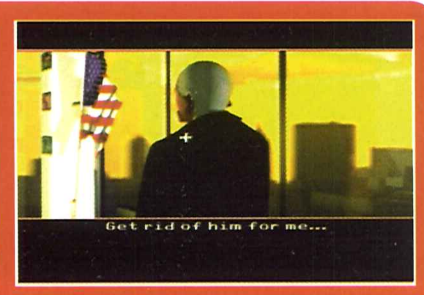




La calidad gráfica de esta aventura gráfica es la más alta en su género y los escenarios están dotados de cierta tridimensionalidad, la cual se acentúa cuando el personaje se mueve por el decorado. Lástima que se abuse en exceso de las escenas pregrabadas, que rompen el ritmo del juego.







A lo largo del juego aparecerán secuencias prerenderizadas que nos irán dando pistas sobre el desarrollo de la compleja trama de «The Last Report». Poner la televisión de vez en cuando es una buena costumbre para ver qué es lo que dicen las noticias sobre el caso que estamos investigando. La verdad es que en este asesinato hay involucrada mucha gente importante...



Sobre este mapa de la ciudad se señalarán en un principio nuestros destinos. Como veis, la ambientación es propia de una película de cine negro.





Hold it, no-one's allowed in! There's an investigation going on...

Listas de éxitos

Game Boy

1 (4) - Turok
2 (1) - Donkey Kong Land 3
3 (N) - Wario Land 2
4 (3) - Pocket Bomberman
5 (N) - King of Fighters 96

8 bits

Nintendo 64



El rey de los shoot'em up subjetivos llega a Nintendo 64 haciendo una demostración de fuerza. **Quake** puede hacer temblar a los grandes de Nintendo.

1 (R) - Mario 64
2 (R) - Goldeneye
3 (R) - Fighters Destiny
4 (6) -Diddy Kong Racing
5 (4) - Mario Kart 64
6 (N) - Quake
7 (9) - Yoshi's Story
8 (5) - ISS 64
9 (7) - Lylat Wars
10 (9) - Turok
11 (R) - Snowboard Kids
12 (10) - Tetrisphere
13 (R) - FIFA Rumbo al Mundial 98
14 (R) - Bomberman 64
15 (R) - Doom 64

64 bits

Este mes hemos decidido ampliar nuestras Listas de Éxitos con la incorporación de los títulos de la serie Platinum. En esta serie se incluyen los mejores juegos de PlayStation editados a un precio muy especial, juegos que por tiempo, dinero o falta de oportunidad no pudisteis adquirir en su momento, pero que alcanzan la categoría de imprescindibles.

PSX Platinum



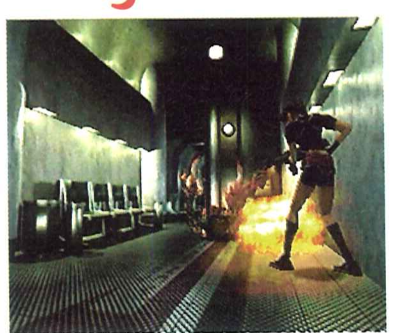
1 (-) - Soul Blade
2 (-) - Tekken 2
3 (-) - Porsche Challenge
4 (-) - Jungla de Cristal
5 (-) - Formula 1
6 (-) - Crash Bandicoot
7 (-) - Destruction Derby 2
8 (-) - Alien Trilogy
9 (-) - Rayman
10 (-) - Wipeout Xl
11 (-) - F-1 ´97
12 (-) - One
13 (-) - Micromachines V3
14 (-) - Bust-A-Move 2
15 (-) - Loaded

32 bits

Sega Saturn

1 (R) - Resident Evil
2 (3) - Fighters MegaMix
3 (2) - Sega Touring Car
4 (5) - Quake
5 (4) - Winter Heat
6 (N) - House of the Dead
7 (6) - Tomb Raider
8 (7) - Duke Nukem 3D
9 (8) - World Wide Soccer 98
10 (11) - Marvel Super Heroes
11 (12) - Bust A Move 3
12 (9) - Virtua Cop 2
13 (10) - Sega Rally
14 (13) - NBA Action 98
15 (R) - Sonic R

PlayStation



1 (R) - Final Fantasy VII
2 (N) - Resident Evil 2
3 (N) - Gran Turismo
4 (2) - Tomb Raider II
5 (R) - Gex 3D
6 (3) - Toca Touring Car
7 (N) - Forsaken
8 (6) - Rascal
9 (N) - Pitfall 3D
10 (6) - Crash Bandicoot 2
11 (7) - FIFA Rumbo al Mundial 98
12 (9) - Newman-Haas Racing
13 (8) - Abe's Oddysee
14 (8) - Time Crisis
15 (14) - Master of Theräs Käsi

32 bits



DIVER tienda
CATÁLOGO EN INTERNET
http://www.divertiendas.com
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 95261 25 44 Fax: 95228 08 50
ALCALÁ HENARES
918893890
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALÁ HENARES (MADRID)
ALGECIRAS
956669856
Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)
ALICANTE NUEVA APERTURA
965230210
Calvo Sotelo, 5
AXARQUÍA ZONA JOVEN
952507686
Camino de Málaga, 10 Centro Comercial
Zona Joven/ VELEZ MÁLAGA
CARTAGENA
968121678
Paseo Alfonso XIII, 66 / CARTAGENA
CÓRDOBA
957490262
Valdés Leal, 1 / CÓRDOBA
CASABLANCA
952297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 / MÁLAGA
CIUDAD REAL
926253336 CAMBIO DOMICILIO
Altagracia, 30 / CIUDAD REAL
DIABLITO
952440671
Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán
ARROYO DE LA MIEL (Málaga)
EL TORCAL
952355406
José Palanca, 1 Urb. El Torcal / MÁLAGA
ELCHE NUEVA APERTURA
965434351
Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.
FRANJU
952297500
A.Carrillo de Albornoz, 6 / MÁLAGA
FUENGIROLA
952474574
Juan Gómez Juanito, 7 / FUENGIROLA (MALAGA)
GIJÓN NUEVA APERTURA
San José, 35 Bajo/Junto a Pryca (Gijón)
GRANADA
958294007
Emperatriz Eugenia, 24 / GRANADA
GUADALAJARA
949264609
Constitución, 13 /
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)
HUELVA
959240981
Ginés Martín, 7 / HUELVA
LA CORUÑA
981240123
San Jaime, 30 / LA CORUÑA
LA LÍNEA
956768946
Clavel, 43 / LA LÍNEA (CÁDIZ)
LOGROÑO
941221008
Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca) / LOGROÑO
MARBELLA
952861100
Jacinto Benamente,11/MARBELLA (MÁLAGA)
MAVI 1
952347058
Paseo de los Tilos, 39 / MÁLAGA
PAMPLONA NUEVA APERTURA
Sancho Ramirez, 15
RONDA
952870880
José Maria Castelló, S/N / RONDA (MÁLAGA)
SANTUTXU
944734715
Trv. Iturriaga, 4 / SANTUTXU (BILBAO)
TERRASSA CAMBIO DOMICILIO
937883556
Iscle Soler, 9 Local 4 / TERRASSA (BARCELONA)
TOMELLOSO
926506604
Pintor López Torres, 19 / TOMELLOSO (C. REAL)
VIGO
986241870
Médico José Mato, 3 Avenida Florida / VIGO
VENTAS EN CD - ROM
SERVICIO A DOMICILIO
NINTENDO 64 + CONTROL
27.900
FORSAKEN 12.490
NBA PRO´98 11.900
QUAKE 64 10.990
LX4 TREMOR 2.990
TURBO 64 4.990
EASY 64 3.990
RACER LEADER 13.490
AEROFIGHTERS ASSAULT 11.990 NOVEDAD
BLAST CORPS 8.990
BOMBERMAN 64 8.490
CLY FIGHTER 64 13.990
CRUIS´N USA 7.490
DARK RIFT 13.490
DIDI KONG RACING 8.490
DOOM 64 9.990
DUKE NUKEM 13.490
EXTREME G 9.990
FIFA 98 12.990
FIGHTER DESTINY 11.990
FORMULA 1 POLE POSITION 11.990
GOLDEN EYE 007 8.490
HEXEN 64 12.990
KILLER INSTICT GOLD 8.990
LAMBORGHINI 13.990
LYLAT WARS + RUMBLE PAK 9.990
MADDEN 64 12.990
MACE. THE DARK AGE 13.490
MISCHIEF MAKERS 8.490
MORTAL K.MITHOLOGIES 12.490 NOVEDAD
MORTAL K. TRILOGY 13.990
NAGANO W. OLYMPIC 12.990
NBA COURTSIDE 8.990 NOVEDAD
NHL BREAKAWAY 98 12.990
OLIMPIC HOCKEY 64 12.490 NOVEDAD
SAN FRANCISCO RUSH 13.490
SNOWBOARD KIDS 8.490
STAR WARS 10.490
SUPERSTAR SOCCER 7.900
SUPER MARIO KART 9.490
SUPER MARIO 64 9.490
TETRISPHERE 8.490
TOP GEAR RALLY 14.490
TUROK 9.990
WAVE RACE 9.490
YOSHI STORY 7.990
SEGA SATURN
SEGA SATURN + CONTROL PAD
+ 5 JUEGOS
SONIC 1 SONIC 2 SONIC 3
SONIC & KNUCLES
WORLD WIDE SOCCER 97
19.900
RACE LEADER 12.990
6 PLAYER ADAP. 6.490
BACKUP MEMORY 7.990
CABLE RF 4.990
VIRTUAL STICK 4.990
CONTROL PAD 3.990
AREA 51 3.990 OFERTA
ATLANTIS 8.990 NOVEDAD
BUST A MOVE 3 4.990
CROC 8.990
DEF CON 5 3.990 OFERTA
DOOM 3.990 OFERTA
DRAGON FORCE 8.990
DUKE NUKEM 7.990
FIFA 98 8.990
HEXEN 4.990 OFERTA
KARTS 8.990
LAST BRONX 8.990
MADDEN 98 8.990
MAXIMUM FORCE 6.990
MEGAMAN X3 4.990 OFERTA
MORTAL K. TRILOGY 6.490
NBA ACTION 98 8.990
NHL HOCKEY 98 8.990
PANDEMONIUM 8.490
QUAKE 7.990
RESIDENT EVIL 8.990
SONIC R 8.990
STEEP SLOPE SLIDERS 8.990
TOMB RAIDER 5.990
TOURING CAR 8.990
WARCRAFT II 8.990
WINTER HEAT 8.990
WIPE OUT 2097 8.990
WORLD WIDE SOCCER 97 2.990 OFERTA
WORLD WIDE SOCCER 98 8.990
*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO


*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON
PLAYSTATION, +2 CONTROLLER + DEMO + MEMORY
25.900
VOLANTE + PEDALES 12.990
DEVASTADOR 3.995
ANALOG CONTROLLER 4.500
RATÓN 3.700
BOLSA + CONTROL + MEMORIA 5.500
CONTROL PAD 2.750
RFV 3.500
CABLE RGB 2.490
MULTIPAD 5.500
ARCADE STICK 6.990
AYRTON SENNA 7.990
BATMAN & ROBIN CONSULTAR
NBA FASTBREAK '98 6.490
GRAN TURISMO 7.490
MEGAMAN 8 CONSULTAR
RESIDENT EVIL 2 8.990
ACE COMBAT 2 7.490
ADIDAS POWER SOCCER OFERTA 3.990
ALIEN TRILOGY OFERTA 3.990
ALUNDRA 7.490
ARK OF TIME 8.990
BEAST WARS NOVEDAD 8.490
BLAST RADIUS NOVEDAD CONSULTAR
BLOODY ROAR 7.490
BROKEN HELIX 8.990
BROKEN SWORD II 7.990
BUGRIDERS 6.990
BUSHIDO BLADE 7.990
BUST A MOVE 2 OFERTA 3.990
BUST A MOVE 3 5.990
CARDYNAL SYN NOVEDAD CONSULTAR
CASTLEVANIA 8.900
CLOCK TOWER 7.990
CROC 7.490
CRASH BANDICOOT OFERTA 3.990
CRASH 2 7.990
COOLBOARDERS 2 7.990
DESTRUCTION DERBY 2 OFERTA 3.990
DEATHTRAP NOVEDAD 7.990
DIABLO 7.990
DRAGON BALL F. BOUT 9.490
DUKE NUKEM 8.990
DYNASTY WARRIORS 7.490
EL MUNDO PERDIDO 7.990
FADE TO BLACK OFERTA 3.990
FELONY 7.990
FINAL FANTASY VII 7.990
FIGHTING FORCE 7.990
FORMULA 1 OFERTA 3.990
FORMULA 1'97 7.990
FORSAKEN NOVEDAD 7.490
GEX 3D NOVEDAD 7.990
GRAND THEFT AUTO 8.990
HERCULES 7.990
HERC'S AVENTURE 6.990
INT. S. SOCCER PRO OFERTA 3.990
IZNOGOUD 6.990
JERSEY DEVIL 6.990
JET RIDERS 2 6.990
JUNGLA DE CRISTAL OFERTA 3.990
K-1 THE ARENA 7.490
LETHAL ENFORCES 7.990
LUCKY LUKE NOVEDAD 7.490
MDK 5.490
MADDEN 98 7.990
MARVEL S. HEROES 7.990
MASTER TERAS KASI NOVEDAD 7.990
MAXIMUM FORCE 6.990
MICROMACHINE V3 OFERTA 4.490
MIDNIGHT RUN 8.990
MONOPOLI 8.990
MORTAL K. MYTHOLOGIES 6.990
MOTO RACER 7.990
MOTORMASH 6.990
NAGANO W. OLYMPICS 8.990
NASCAR 98 7.990
NBA LIVE 98 7.990
NEED FOR SPEED 3 7.990
NEWMAN HASS 7.490
NHL 98 7.990
NHL FACEOFF 98 NOVEDAD CONSULTAR
NIGHTMARE CREATURES 7.990
NUCLEAR STRIKE 7.990
ODDWORLD 7.990
PGA TOUR 98 7.490
PANDEMONIUM OFERTA 3.990
PANDEMONIUM 2 8.990
PAX CORPUS 6.490
PORSCHE CHALLENGER OFERTA 3.990
POWER SOCCER 2 7.490
POWERBOAT NOVEDAD 8.990
RAGE RACER 6.990
RASCAL 7.490
RALLY CROSS 6.490
RAY MAN OFERTA 3.990
REBOOT NOVEDAD 7.990


RED ALERT 7.990
RESIDENT EVIL OFERTA 5.490
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT 6.990
RIDGE RACER REVOLUTION OFERTA 3.990
RISK 8.990
RIVEN CON 5 C.D. 11.490
ROAD RASH OFERTA 3.990
SUPER PANG NOVEDAD 7.490
SKULLMONKEYS 7.990
SOULBLADE OFERTA 3.990
4-4-2 SOCCER OFERTA 3.990
SHADOWMASTER 7.490
SNOW E. BREAK 7.990
SNOW RACER 98 NOVEDAD 7.990
SOVIET STRIKE OFERTA 3.990
SPAWN 6.990
S. PUZZLE ST. 2 OFERTA 3.990
TEKKEN OFERTA 3.990
TENIS ARENA 8.990
TEST DRIVE 4 7.990
THE ATARI COLLECT.1 6.990
THE LAST REPORT 7.490
THE NOTE 8.990
THEME HOSPITAL 7.990
TIME CRISIS 11.900
TIMESHOCK NOVEDAD 7.990
TOM RAIDER OFERTA 4.990
TOMB RAIDER 2 8.490
TOSHINDEN OFERTA 3.990
TOSHINDEN 3 7.490
TOTAL DRIVIN 7.990
TOTAL NBA 97 OFERTA 4.990
TREASURES NOVEDAD 7.490
TOCA TOURING CAR 8.990
V-RALLY 7.490
VMX RACING NOVEDAD 7.490
WARCRAFT II 7.990
WARGODS 7.990
WIPEOUT 2097 OFERTA 3.990
X MAN CHILDREN 7.990
GAME BOY
GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND 12.990
GAMEBOY POCKET COLORS NOVEDAD 8.990
ALADDIN NOVEDAD 4.490
BUST A MOVE 2 4.990
CASPER 6.990
CASTLEVANIA NOVEDAD 5.900
D. K. LAND OFERTA 3.990
D. K. LAND 3 5.590
DUCK TALES NOVEDAD 3.990
HERCULES 5.590
JOROBADO 5.990
KIRBY' DREAM LAND 5.990
LIBRO SELVA OFERTA 4.490
LOONEY TUNES 2 TAZMANIA DEVIL NOVEDAD 4.990
LUCKY LUKE 5.990
MARIO LAND 2 OFERTA 3.990
MARIO YOSHI'S NOVEDAD 3.990
MICKEY DANGEROUS NOVEDAD 4.990
MORTAL K. 1 - 2 4.990
MYSTICAL NINJA NOVEDAD 4.990
PITUFOS 3 5.990
POCKET BOMBERMAN NOVEDAD 5.990
REY LEON OFERTA 4.490
ROAD RASH 4.990
SUPERMAN 5.990
SOCCER 5.490
STAR WAR OFERTA 3.990
TITUS THE FOX 3.990
TOSHINDEN 5.990
TUROK 5.990
WARIO LAND 2 NOVEDAD 5.990
YOSHI'S SCOOKIE NOVEDAD 3.990
*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
MEGA DRIVE
BONKERS OFERTA 3.990
COMIX ZONE OFERTA 4.490
C. COLLECTION OFERTA 4.990
ECCO OFERTA 2.990
FIFA 97 OFERTA 3.990
FIFA 98 7.990
LAST BATTLE OFERTA 2.990
MEGA BOMBERMAN OFERTA 4.990
PINOCCHIO OFERTA 5.990
SONIC COMPILATION OFERTA 4.990
SONIC & KNUCKLES OFERTA 4.990
SKELETON OFERTA 3.490
SUBTERRANIA OFERTA 3.990
TAZMANIA OFERTA 4.990
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO STAR PACK 16.990
DONKEY K. COUNTRY 2 6.990
LUFIA 7.990
MAGICAL QUEST 6.990
ALADDIN 6.990
ARDY LIGHT OFERTA 4.990
D. K. COUNTRY OFERTA 5.990
D. KONG COUNTRY 3 9.490
EL LIBRO DE LA SELVA OFERTA 6.990
EL REY LEON OFERTA 6.990
FIFA 98 7.990
ILUSION OF TIME OFERTA 5.990
INCANTATION OFERTA 4.990
I.S.S. DELUXE OFERTA 6.990
LOS PITUFOS 2 6.990
LUCKY LUKE 10.490
POWER PIGGS OFERTA 4.990
PRINCIPE PERSIA 2 OFERTA 4.990
REALM OFERTA 4.990
REVOLUTION X OFERTA 2.990
SPIROU OFERTA 4.990
STREET FGT. 2 OFERTA 5.990
SUPER MARIO KART OFERTA 5.990
TERRANIGMA 9.990
TIMON Y PUMBA 6.990
TOY STORY 8.990
WHIZZ OFERTA 4.990



Coches que se conducen sin carné.
concurso
Microcoches
BASES DEL CONCURSO.
1.- Hobby Consolas sorteará durante los meses de Mayo, Junio, Julio, Agosto y Septiembre de 1998, cinco microcoches Rivolta Isigó 500 CD, a razón de uno al mes.
2. - Podrán participar en el sorteo del coche de Mayo todos los lectores de HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón debidamente cumplimentado a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A. HOBBY CONSOLAS
Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid)
Indicando en el sobre: CONCURSO MICROCOCHES (MAYO)
3.- El sorteo correspondiente al mes de Mayo se celebrará ante Notario en Madrid, el día 2 de Junio de 1998 y los ganadores se publicarán en el número de Julio de Hobby Consolas.
4.- Entre todas las cartas recibidas, el notario extraerá una, que será premiada con un vehículo Rivolta Isigó 500 CD. El premio no será canjeable por dinero.
5.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 27 de Abril y el 26 de Mayo de 1998.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.
¿Te gustaría tener un fabuloso coche que se puede conducir sin necesidad de ningún tipo de carné?
Pues en Hobby Consolas vamos a ofrecerte la posibilidad de conseguirlo.
A partir de este número, y durante los cuatro próximos meses, vamos a sortear un coche marca Rivolta modelo Isigó, -sujeto a las homologaciones de la CEE- y cuyo precio en el mercado supera el millón de pesetas.
Además, no hará falta que contestes a ningún cuestionario: bastará con que nos envíes el cupón de participación.

Regalamos 5 Microcoches

Consigue uno de estos fabulosos coches Rivolta Isigó.















CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS PRINCIPALES:
Motor: Diesel Lombardini-delantero, refrigeración líquida, 2 cilindros.
Cilindrada cm^3: 505
Potencia: kw (cv): 4 (3000 m/m 1)
Par max., Nm: 2400 m/m 1
Transmisión: Delantera automática a variación continua
Dirección: Radio de giro 7m
Frenos: delantero (2 de disco), trasero (2 de tambor)
Número de plazas: 2

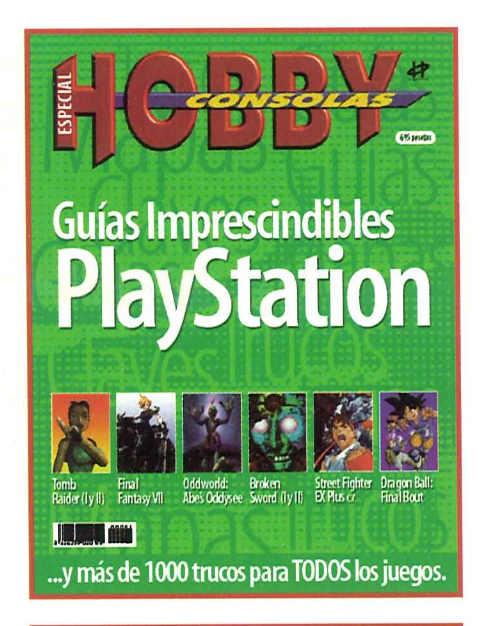
El Rivolta ISIGO 500 CD es un vehículo que cumple las normas de homologaciones de la CEE de los vehículos cuadriciclos. Mide 2´61m. de largo, 1´44m. de largo y 1´51 m. de alto. Pesa 400 Kg.., alcanza una velocidad máxima de 45 km/h. y su carrocería es de fibra de vídrio, con chasis en tubos de acero soldados. Posee un techo descapotable fabricado en lona.

CUPóN DE PARTICIPACIóN MICROCOCHES
Mayo

Nombre y Apellidos. Rafael Pinto Carbonell

Dirección C/ Juan Ramón Jimenez nº13

Localidad Plasencia
Provincia. Caceres
C. Postal 10.600 Teléfono 927-41-37-28



Guías imprescindibles PlayStation

Tomb Raider (I y II), Final Fantasy VII, Resident Evil, Abe's Oddysee, Broken Sword (I y II), Street Fighter Ex Plus α, Dragon Ball: Final Bout...

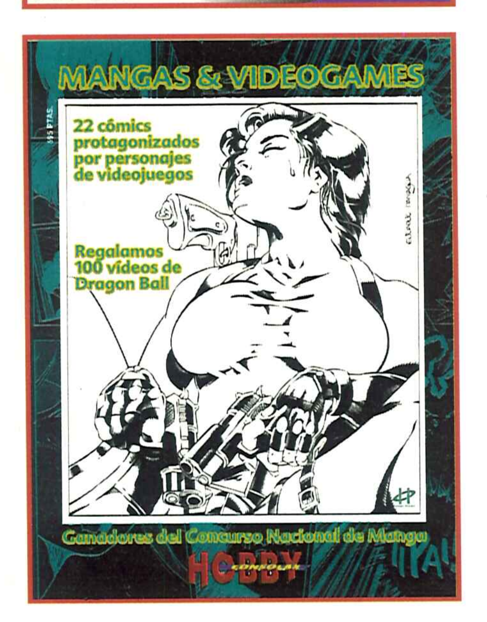
y un montón de trucos para los mejores juegos para tu consola.



Soluciones y trucos Nintendo 64

Super Mario 64, Turok, Killer Instinct Gold, Shadows of the Empire, Pilotwings 64, Mortal Kombat Trilogy, Blast Corps, Mario Kart 64, Lylat Wars, Extreme G, Diddy Kong Racing...

y trucos para todos los juegos para Nintendo 64.



Ganadores del Concurso Mangas & Videogames

Tomb Raider, Dragon Ball, Jungla de Cristal, Street Fighter, Mario, Sonic...

Los héroes de tus juegos favoritos, juntos en un cómic irrepetible.

soluciones para todos

Estas revistas ya no se pueden adquirir en los quioscos. Si te interesa alguna, llámanos a los teléfonos (91) 654 72 18 ó (91) 654 84 19 y te la enviaremos por correo (sin gastos de envío). Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.



CONCURSO

SPAWN THE ETERNAL

El héroe del cómic y del cine, llega también a PlayStation.

Regalamos 20 juegos de Spawn

Averigua las respuestas a estas tres sencillas preguntas que te planteamos y entra en el sorteo de 20 juegos de «Spawn, The Eternal» para PlayStation:

1. ¿Qué famoso dibujante norteamericano es el creador de Spawn?
   a. Todd MacFarlane.
   b. Hergé.
   c. Ibáñez.
2. Spawn es un militar que vuelve a la vida después de venderle su alma a:
   a. Las fuerzas aéreas estadounidenses.
   b. Un demonio.
   c. Lorenzo Sanz.
3. ¿A qué género de videojuegos pertenece «Spawn, The Eternal"?
   a. Plataformas.
   b. Femenino.
   c. Aventura Gráfica.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinte,** que serán premiadas con juego de Spawn para consola PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el **día 27 de abril hasta el día 29 de mayo de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el **día 2 de junio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Sony Computer Entertainment y Hobby Press.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1: ....

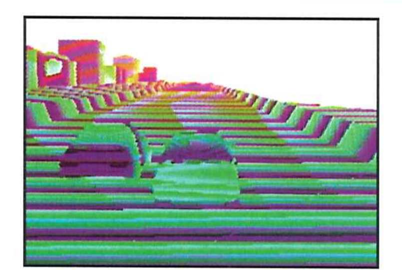
2: ....

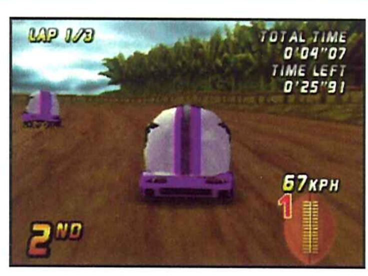
3: ....

Envía este cupón, debidamente rellenado a: Hobby Press, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Spawn».

Top Gear Rally

NINTENDO 64





- Modo arcoiris:
Debes situarte sobre el icono de Arcade y pulsar C-ABAJO, Z, B, ARRIBA, ARRIBA, DCHA. Seguro que notas la diferencia si el truco ha salido bien porque no hay forma de pasarte por alto un cambio como éste, ni aunque estés a distancia.

- Todos los coches:
Entra en el modo Arcade y dentro de la pantalla de selección de vehículo pulsa A, IZQ., IZQ., C-ABAJO, A, DCHA., Z. Tus posibilidades de elección crecerán considerablemente pero sólo dentro del Modo Arcade.

- Más carreras:
Para los que se quejan de que hay poco, este truco hará que encuentren más horas de diversión. Como antes sólo funciona en Arcade y debes realizarlo en la pantalla de selección de circuito. Pulsa A, IZQ., IZQ., DCHA., ABAJO, Z.

- ¡Menudo casco!:
¿Te gustaría tener un coche protegido? Prueba este truco y comprenderás. Pulsa ARRIBA, ARRIBA, Z, B, A, IZQ., IZQ. en la pantalla de selección de coche dentro del modo Arcade.

Courier Crisis

PLAYSTATION

- Jugar como un Alien o un Gorila:
Elige el icono de la tarjeta de memoria del menú principal y accede a la opción 'Load/Save'. Utiliza la opción 'Enter password' y usa cualquiera de los códigos siguientes

XFIFTYONEX: Juegas como Alien
SAVAGEAPES: Juegas como el gorila.

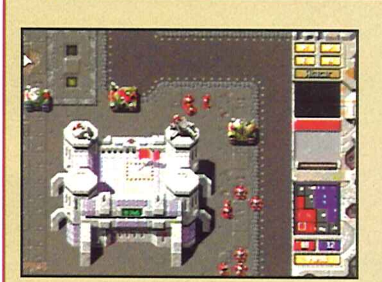


- Passwords:
Nivel 1: EFLCIFCGKJ
Nivel 2: IFLCIFCCKI
Nivel 3: MFLCIFCOKJ
Nivel 4: AFLCIFCKKJ
Nivel 5: FHCLFIGCJL
Nivel 6: FLCLFICCIL
Nivel 7: FPCLFIOCJL
Nivel 8: FDCLFIKCJL
Nivel 9: KFLCIFCGII
Nivel 10: OFFLCIFCOIJ
Nivel 11: CFLCIFCKIJ
Nivel 12: CFLCIFCKIJ
Nivel 13: FFCLFIGCJJ
Nivel 14: FJCLFICCIJ
Nivel 15: FNCLFIOCJJ



Z

PLAYSTATION





- Passwords de nivel:
Nivel 2: C, T, X, 0, T, C, 0, X
Nivel 3: C, X, 0, T, T, C, X, 0
Nivel 4: C, T, X, 0, 0, T, X, 0
Nivel 5: X, 0, C, X, T, C, X, 0
Nivel 6: C, 0, T, X, 0, X, C, 0
Nivel 7: X, 0, C, X, T, T, X, 0
Nivel 8: X, X, 0, T, X, 0, C, X
Nivel 9: 0, X, 0, C, X, 0, C, 0
Nivel 10: 0, T, 0, 0, C, T, X, 0
Nivel 11: X, C, 0, X, X, C, C, 0
Nivel 12: X, X, 0, X, 0, X, C, 0
Nivel 13: 0, T, X, 0, T, C ,X, 0
Nivel 14: C, T, X, 0, T, X, 0, C
Nivel 15: C, T, X, 0, C, T, X, 0
Nivel 16: 0, X, 0, C, C, X, C, X
Nivel 17: 0, C, T, X, T, X, 0, C
Nivel 18: C, 0, C, X, X, 0, 0, T
Nivel 19: X, 0, X, 0, T, T, X, 0
Nivel 20: T, T, X, 0, T, T, X, 0
Recuerda que T = Triángulo y C = Cuadrado.

Cruis'n USA

NINTENDO 64



- Nuevos vehículos:
En la pantalla en la que eliges tu vehículo, ilumina cualquiera de los coches excepto el Ferrari rojo. Mantén presionado ARRIBA, IZQUIERDA y C simultáneamente. El vehículo que hayas elegido cambiará y podrás optar entre un coche de policía, un jeep o un autobús de colegio. Debes mantener los botones apretados mientras presionas START

- Acceder a todos los circuitos:
En la pantalla 'Choose Race' ilumina US 101 y mantén pulsadas L + IZQUIERDA C + ABAJO C para acceder al Golden Gate Park. Selecciona Beverly Hills y pulsa L + ARRIBA C + DERECHA C. Ilumina el Gran Cañón y usa L + DERECHA C + ABAJO C para acceder a San Francisco.

- Luces y sirenas:
Consigue hacer una buena marca y haz un "scroll" para que aparezcan todos los marcadores. Mantén presionadas ABAJO-IZQUIERDA. Después de 30 segundos más o menos, aparecerá una cabeza. Sal y elige un coche. Elige el bus o el coche de policía presionando ARRIBA C, IZQUIERDA C y ABAJO C al mismo tiempo. En cualquier momento de la carrera usa embrague, embrague, acelerador. Se activarán tus luces (y sirenas)

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a:

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).

Nuestros expertos te resolverán el problema.

Juanma Pérez (Madrid)

Hola amigos de Hobby. Tengo una **Super Nintendo** y querría algunos trucos para **Ranma 1/2**. Hasta luego, Lucas.

Para acceder a un menú con nuevas opciones debes escoger a un personaje y, cuando aparezca frente al rival, pulsar simultáneamente X, A y L.

José Manuel Mascón (Córdoba)

Hola me gustaría sacar los menús secretos de **MK3** para **Mega Drive**. Gracias.

Se introducen en la pantalla del menú principal. Para el menú "Cheat" pulsa A, C, Arriba, B, Arriba, B, A, Abajo. Para el menú "Secrets" presiona en el segundo pad B, A, Abajo, Izq., A, Abajo, C, Dcha., Arriba, Abajo. Para entrar en el menú "Killer Kodes" pulsa C, Dcha., A, Izq., A, Arriba, C, Dcha., A, Izq., A, Arriba.

Juan Ramón Ruiz (Alicante)

Hola fanáticos de HC. Soy Juan Ramón y soy un fanático tanto de vuestra revista como de **Game Boy** y el juego **Zelda**. Me gustaría saber qué tengo que hacer para entrar en la cuarta mazmorra. Gracias por todo.

Tienes que acceder a "Animal Village". Rodea el castillo de Richard y baja en paralelo al canal hasta que encuentres un cartel de dirección. Allí hay un árbol que debes cortar a la mitad para hacer aparecer las escaleras que te ayudarán a cruzar el canal.

Pablo Palacios (Salamanca)

Hola amigos de H.C. Me llamo Pablo y tengo un problema con el juego **Chuck Rock** de **Mega Drive**. ¿Hay algún truco para jugar en el nivel que yo quiera?

Como no, hombre. Pulsa A, B, Dcha., A, C, A, Abajo, A, B, Dcha. y A en el menú principal. Si Chuck grita el truco ha funcionado. Comienza a jugar y pulsa Arriba+A para pasar al siguiente nivel, Abajo+A para retroceder o Dcha.+A para ir a la siguiente sección del mismo nivel.

Simón Tomás Fischez (Granada)

Hola me llamo Simón y me gustaría saber como se pasa **Flashback** de **Super Nintendo**.

Pues la mejor manera de pasarlo es con los passwords de los últimos niveles. Aquí tienes los del nivel fácil.

SLMN y ZTHRK

Ignacio Bandrés (Sevilla)

Hola amigos, os escribo para suplicaros que me ayudéis con **Discworld**. Estoy atascado en el burdel, donde tengo que demostrarle al niño de la plaza que soy un verdadero hombre. Estoy desesperado.

Tienes que irte al pasado para que Sally la Gorda te haga uno de sus especiales con estos ingredientes: Harina de Maíz, Huevo y Leche de Coco. Te hará unas natillas. Luego espera a que se esté dando un baño y róbale sus "pantaloncitos" interiores. Regresa y dáselos al niño.

Treasures of the deep

PLAYSTATION

Y será por trucos. Una lista como ésta no se ve tan fácilmente, vamos que yo que tú los utilizaría ya. Usa cualquier código mientras tengas el juego pausado.

-Bombas aplatanadas: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, X, ARRIBA, TRIANGULO, ABAJO

-Sin corrientes: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, R1, L1, L2, R2, X

-Cambio cámara: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CUADRADO

Todo el mapa: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, X, CIRCULO, X, CUADRADO

Tiburones tipo Rambo: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, L2 (3 veces), R1 (3 veces), R2, L1

Más velocidad: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, R1, R2, R1, R2, R1, R2

Inhabilitar todos los hilos de anteojo : ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, X, ARRIBA, ABAJO

Coolboarders 2

PLAYSTATION





- Diez pistas:

Ve a la pantalla del menú principal y mueve el cursor sobre las opciones en este orden: FREE STYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, BIG AIR y FREE STYLE. Ahora pulsa L1 + L2 y, sin soltarlos, pulsa diez veces X. Toda esta combinación debes realizarla en menos de cuatro segundos si quieres tener siete circuitos más que antes. De esta manera tendrás juego para rato.

Pandemonuim 2

PLAYSTATION





- Decálogo del truco:

Accede a la opción de passwords en la pantalla de títulos y usa cualquiera de estos estupendos códigos

GETACCES: Accedes a cualquier nivel.
SKATBORD: Consigues 'Speed Greed' después de cada nivel.
HORMONES: Máxima energía.
INMORTAL: 31 vidas
MAKMYDAY: Arma permanente
GENETICS: Modo Mutante
GONAHURL: Giro de cámara
JUSTKIDN: La Noche de los Muertos Vivientes en versión monstruo
ACIDDUDE: Gráficos 'tipo LSD'

Diddy Kong Racing

NINTENDO 64

- Todos los códigos:

En este juego hay una fabulosa pantalla de Códigos mágicos en la que debes introducir todos los trucos para que luego en la pantalla de Lista de Códigos puedas activarlos y desactivarlos a tu antojo. ¡Pruébalos!:

FREEFRUIT	Comenzar con 10 bananas
TOXICOFFENDER	Imagina
DOUBLEVISION	Los diez jugadores con el mismo personaje
OPPOSITESATTRACT	Globos de todos los colores
BODYARMOR	Globos Amarillos
BOMBSAWAY	Globos Rojos
ROCKETFUEL	Globos Azules
NOYELLOWSTUFF	Bananas en modo Multijugador
BYEBYEBALLOONS	Orden de globos
JOINTVENTURE	Diez jugadores
TIMETOLOSE	Juego más duro
BLABBERMOUTH	Sonidos de Claxon
BOGUSBANANAS	Invertir el efecto de las bananas
VITAMINB	Sin límites
APTHEZIPPERS	Acelerar
FREEFORALL	Globos con opciones al máximo
WHODIDTHIS	Créditos
ZAPTHEZIPPERS	Desactivar los "Zippers"






PRO·PINBALL
Concurso
timeshock!
Consigue uno de los 25
Juegos para PlayStation
que regalamos
timeshock!
PAL
empire
PRO·PINBALL
PlayStation
¿Aburrido de echar moneditas a la máquina y ver cómo a los pocos segundos se te acaba la partida? Pues no te pierdas este concurso, porque PRO-PINBALL TIMESHOCK ha llegado a PlayStation y tenemos preparados 25 juegos para que rompas todos los récords, y de paso te ahorres alguna monedita.
Averigua si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:
1) Podrás disfrutar de la mesa de juego en 3D
2) El juego cuenta con dos niveles de dificultad
3) Timeshock incluye más de 30 composiciones musicales en sonido Dolby Surround™
PlayStation
empire INTERACTIVE
dinamic multimedia
BALL SAVE
Cupón Concurso Pro-pinball Timeshock!
Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia
C. Postal
Respuestas
1
2
3
Bases del concurso "PRO- PINBALL TIMESHOCK"
1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envien el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO PRO- PINBALL TIMESHOCK
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTI-CINCO, que serán premiadas con juego de "PRO- PINBALL TIMESHOCK" para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envien su cupón desde el 27 de abril de 1998 hasta el 29 de mayo de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Junio de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Hobby Consolas.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.
PlayStation es una marca de Sony Computer Entertainment Inc.

Grand Theft Auto

PLAYSTATION

- ¿Nombres o trucos?:

Pues las dos cosas al mismo tiempo. Cualquiera de estos nombres te dará muchísimas ventajas que no puedes permitirte el lujo de perder. Para ponerlos en marcha en la pantalla de selección de personaje pulsa CUADRADO para renombrar el personaje e introduce.





CAPRICE: Escoger el nivel

EATTHIS: La policía

BLOWME: Coordenadas

WEYHEY: 9.999.990 puntos

GROOVY: Armas y municiones, llave de la prisión y escudo.

MADEMAN: Elegir el nivel, escudo, llave de la prisión, todas las armas y municiones.

THESHIT: Todas las armas y municiones, escoger el nivel, 99 vidas, multiplicar por 5, escudo llave de la prisión

BSTARD: La madre de los trucos anteriores. Tu pide por esa boquita que seguro que estas 6 letras pueden conseguirlo.

Duke Nukem 64

NINTENDO 64

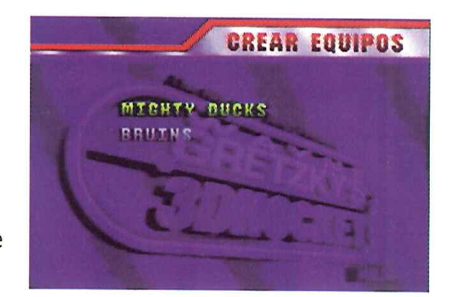
- Menú de trucos:

Ya hemos recibido alguna carta comentando que este truco no funcionaba. El error fue nuestro, lo sentimos, y es que nos equivocamos en el orden del código. El código bueno es IZQ., ABAJO, L, L, ARRIBA, DCHA., IZQ., ARRIBA. Recordad que debía pulsarse en la pantalla de presentación y que como resultado aparecía un menú de trucos. Lo sentimos mucho: nadie es perfecto.



Fighting Force

PLAYSTATION



-Menú de trucos:

En la pantalla del menú principal, mantén presionados L1, R2, CUADRADO, IZQUIERDA (en el pad direccional). Hazlo hasta que 'Cheat Mode' aparezca bajo 'Options'. Ahora, en la pantalla de opciones verás que las 2 primeras opciones te permiten elegir nivel e invulnerabilidad. Ahí es nada.

Wayne Gretzki's 64

NINTENDO 64

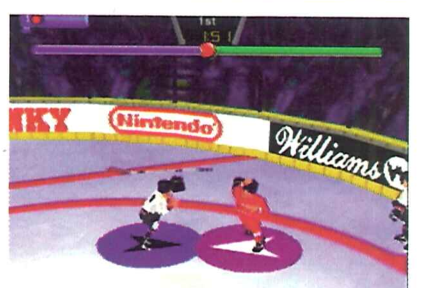
- Más equipos:

Entra en la pantalla de opciones y pulsa L. Sin soltarlo presiona C-DCHA., C-IZQ., C-IZQ., C-DCHA., C-IZQ., C-IZQ. Para saber que el truco ha funcionado sólo tienes que comprobar si hay una fila de números en la parte inferior de la pantalla.



- Modo lucha:

Ahora tienes la oportunidad de ver como los jugadores sueltan sus palos para pelear. Entra en opciones, presiona L y, sin soltarlo, pulsa C-DCHA., C-IZQ., C-IZQ., C-DCHA., C-ABAJO, C-ARRIBA, C-ARRIBA, C-ABAJO, C-IZQ., C-DCHA., C-DCHA., C-IZQ., C-DCHA., C-IZQ. A pesar de lo divertido del truco las constantes peleas no te dejarán jugar como quisieras.



Oddworld: Abe's Oddysee

PLAYSTATION

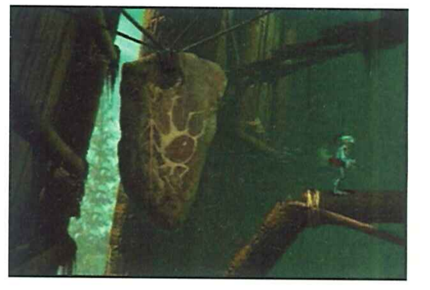
-'Olorosos de color verde':

No es que seamos mal educados, para nada, simplemete queremos mostrarte todas las facetas de los más famosos personajes de las consolas y nuestro amigo ABE es, sin duda, uno de ellos. En cualquier momento del juego mientras pulsas R1 pulsa ARRIBA, IZQ., DCHA., CUADRADO, CIRCULO, X. Cada vez que Abe haga una 'cosita' aparecerá una especie de humillo verde (recuerda que para que el personaje haga el ruido debes pulsar L2 + CIRCULO).



-Truco de voz:

Este truco te solucionará los problemas de las músicas y los puzzles de voz ya que una vez que lo hayas puesto en marcha te bastará con hacer cualquier sonido para activar el mecanismo. En cualquier momento mientras pulsas R1 pulsa TRIANGULO, ARRIBA, CIRCULO, IZQ., X, ABAJO, CUADRADO, DCHA.



CONCURSO

REGALAMOS

SNOW RACER 98

5 pares de esquíes Dynastar, 5 tablas Nidecker de Snowboard, 100 Gorros y 50 Polos de Snowboard

La temporada del deporte blanco aún no ha llegado a su fin, y buena muestra de ello es la aparición en PlayStation de este «Snow Racer '98».

Equípate para la próxima temporada averiguando las respuestas correctas de las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se llaman los dos deportes que aparecen en Snow Racer 98?
2. ¿Qué tres opciones presenta el modo campeonato?
3. ¿Cuantos circuitos tiene el juego?
4. ¿En qué posición tienes que clasificarte como mínimo para pasar de un circuito a otro en el modo campeonato?



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **cinco**, que serán premiadas con unos esquíes Dynastar, un gorro y un polo Snowracer. A continuación se extraerán **cinco** premiados más que recibirán una tabla de Snowboard Nidecker (edición limitada), un gorro y un polo Snowracer cada uno. Posteriormente **cuarenta** participantes serán ganadores de un polo Snowracer y un gorro. Y por último **cincuenta** concursantes serán ganadores de un gorro. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el **día 27 de abril hasta el día 29 de mayo de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el **día 2 de junio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Infogrames y Hobby Press.

NIDECKER SNOWBOARDS

DYNASTAR SKIS

ocean

INFOGRAMES IBERICA



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1: ....

2: .... 3: ....

.... 4: ....

Envía este cupón, debidamente rellenado a: Hobby Press, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Snow Racer 98».

CONCURSO

¿Quieres ganar 1 millón de pesetas?

¡¡Nintendo y Hobby Consolas buscan al mayor experto en videojuegos!!

¿Te consideras un auténtico experto en videojuegos? Pues entonces tú puedes ser la persona que estamos buscando. Para que nos demuestres tus conocimientos, durante estos cuatro meses te estamos proponiendo una serie de preguntas relacionadas con la historia de los videojuegos, desde los tiempos del mítico Spectrum hasta la actualidad. Te avisamos que las preguntas no van a ser nada fáciles, pues queremos encontrar a la persona que realmente más sepa de videojuegos en España y, además, el suculento premio que puedes conseguir bien merece el esfuerzo de tener que consultar antiguas revistas, preguntar a tus conocidos o incluso, por qué no, puedes formar un equipo con otros amigos. Si te atrae el reto... ¡ponte en marcha!

1º

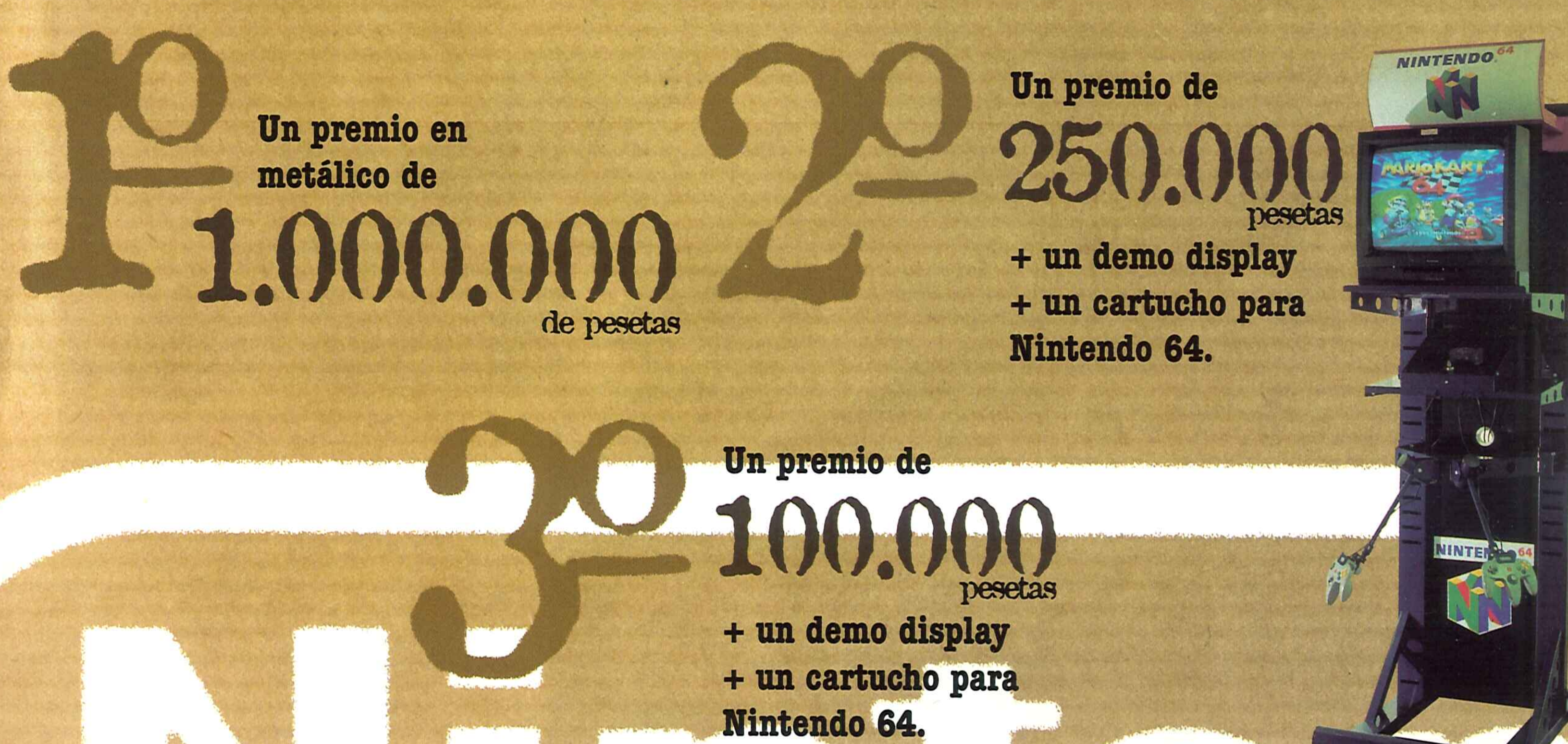
Un premio en metálico de 1.000.000 de pesetas

2º

Un premio de 250.000 pesetas **+ un demo display + un cartucho para Nintendo 64.**

3º

Un premio de 100.000 pesetas **+ un demo display + un cartucho para Nintendo 64.**



Bases

1.- Podrán participar en el concurso los lectores de HOBBY CONSOLAS que envíen los cuatro cupones de participación (no valen fotocopias) correspondientes a los números de Marzo, Abril, Mayo y Junio a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. Hobby Consolas. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "El mayor experto en videojuegos"
2.- Se plantearán 25 preguntas en el número de Marzo, otras 25 en el de Abril, otras 25 en el de Mayo y las 25 últimas en el de Junio.
3.- Los premios serán los siguientes: Primer Premio: 1.000.000 de pesetas; Segundo Premio: 250.000 pesetas, un demo display (que incluye un monitor, una consola Nintendo 64 y un soporte) más el juego para Nintendo 64 de Nintendo España que el ganador elija; Tercer premio: 100.000 pesetas y un demo display más el juego para Nintendo 64 de Nintendo España que el ganador elija. Los siguientes 10 mejores clasificados recibirán una consola Nintendo 64 y un cartucho de Super Mario 64, y ENTRE TODOS LOS PARTICIPANTES (independientemente del número de respuestas que hayan acertado) se sortearán otras 20 consolas Nintendo 64 con el cartucho Super Mario 64. Los premios que no sean en metálico no podrán ser canjeados por dinero.
4.- Caso de que haya varios concursantes que acierten el número máximo de preguntas, se les enviará a su domicilio un nuevo cuestionario de desempate (este cuestionario será publicado posteriormente en un número de HC). El ganador absoluto será aquel que acierte el mayor número de preguntas. El resto de premios se otorgarán en función del número de preguntas acertadas y, caso de que se produzca algún empate, los premios se otorgarán mediante sorteo. Ningún premio quedará desierto.
5.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen los cuatro cupones en un mismo sobre desde el 28 de mayo hasta el 28 de Junio de 1998.
6.- Queda prohibida la participación en este concurso de personal de Hobby Press S.A. y de Nintendo España, así como de sus familiares.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.
8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.

¡¡¡Recuerda que no tienes que enviarnos tus respuestas hasta el número de junio!!!

y además...

30 consolas Nintendo 64 + Super Mario 64



Cuestionario nº3 Mayo

1- ¿Qué famoso piloto de competición protagonizó varios anuncios de Game Boy y prestó su imagen para la promoción de «Stunt Race FX»? AIRTON SENNA
2- Balrog, el boxeador de la saga «Street Fighter II» tenía un nombre muy distinto en el juego original japonés, ¿Sabrías cuál? BISON
3- En una ocasión Yen dijo que dejaría de llamarse Yen si cierto juego no salía para NES antes de Navidad. Nunca salió. ¿Sabes a qué juego se refería? ______
4- ¿Sabes qué nombre recibió la Mega Drive americana? GENESIS
5- ¿Cuál es el nombre del creador de Game Boy? ______
6- ¿Qué físico estadounidense es considerado el padre de los videojuegos tras manipular un osciloscopio y conseguir el primer juego tenis en 1958? ______
7- ¿Para qué máquina de juegos salió «Vampire Killer», el primer juego de la saga «Castlevania»? NES
8- ¿Cómo se llamaba la portátil de NEC? ______
9- ¿Recuerdas el nombre del periférico que permitía jugar en Mega Drive con juegos de Master System? MASTER SYSTEM COMBERTER
10- ¿Cuál fue el primer juego de lucha en poner en pantalla personajes digitalizados? MORTAL KOMBAT
11- ¿Cuál fue el primer juego de rol traducido al castellano para Super Nintendo? ______
12- ¿Cuál fue el primer programa para Spectrum de la compañía española Dinamic? ______
13- ¿Recuerdas cuántas entradas directas para Joystick tenía el Spectrum original? ______
14- ¿Sabes qué entrega de la saga Mario era en realidad una adaptación de un juego Japonés al que se le añadieron los personajes de la serie y que en origen nada tenía que ver con el fontanero? . ______
15- ¿Recuerdas el nombre los dispositivos de ampliación de memoria del Spectrum? ______
16- ¿Recordarías en nombre del comentarista "japonés" de los primeros números de Hobby Consolas? NIKITO NIPONGO
17- ¿Cómo se llama la zona de Tokyo especializada en tiendas de videojuegos? ______
18- ¿Qué compañía organizó la invasión jurásica en las consolas Nintendo? ______
19- La fecha de fundación de Hobby Press coincide con un acontecimiento de infausto recuerdo. ¿Sabrías cuál? ______
20- Sega comercializa en Japón una Saturn más barata ¿de qué color? BLANCO
21- ¿Con qué nombre se conoce en Japón al héroe de Capcom Megaman? ______
22- ¿Qué músico de un famoso grupo de rock tocaba la guitarra en la banda sonora de «Rise of The Robots»? ______
23- ¿Qué compañía fue la primera en fabricar 3DO? ______
24- ¿Qué grosero héroe de Interplay usaba mocos y pedos como arma? BOOGERMAN
25- ¿Qué juego de fútbol de Saturn fue el primero en contar con comentarios en español a cargo de J.J. Santos? ______

Nombre y Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.P. .... Teléfono .... Edad ....

No envíes todavía este cuestionario. Espérate a reunir los cuatro cuestionarios.

¿PERDIDO EN ALGUNA FASE?

¿BUSCANDO ALGÚNA SOLUCIÓN PARA TU JUEGO PREFERIDO?

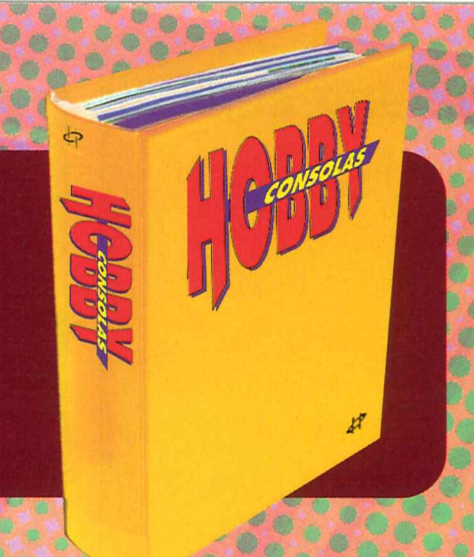
PUES AQUÍ TIENES LA LISTA DE TODOS LOS TRUCOS QUE HEMOS PUBLICADO EN HOBBY CONSOLAS DESDE EL NÚMERO 64 AL 76.

YOSHI'S ISLAND, TINTÍN EN EL TÍBET, BUBSY 2, THEME PARK, SUPER MARIO 64, SONIC 3D, CRASH BANDICOOT, DKC 3, NIGHTS, MARIO KART, FIFA'97, SUIKODEN, SOVIET STRIKE...

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Adidas Power Soccer'97	PlayStation	73
Adventures of Lomax,The	PlayStation	75
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien Trilogy	Saturn	66, 69
Alone in the Dark 2	Saturn	72
Amok	Saturn	68, 71
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Area 51	Saturn	74
Athlete Kings	Saturn	65
Atlete Kings	Mega Drive	64
BallBlazer Champions	PlayStation	72
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Black Dawn	PlayStation	69
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bomberman	Saturn	75
Bubble Bobble + R. Island	Saturn	70
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bug Too!	Saturn	75
Burning Road	PlayStation	70, 74
Bust a Move 2	Saturn	75
Bust a Move 2	PlayStation	64
Buster Brothers Collection	PlayStation	75
Casper	PlayStation	74
Christmas Nights	Saturn	68
Command & Conquer	Saturn	69, 70
Command & Conquer	PlayStation	70
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Cool Boarders	PlayStation	74
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Crow 2: City of Angels	PlayStation	72
Crusader: No Remorse	Saturn	70
Crusader:No Remorse	PlayStation	75
Cyberia	PlayStation	64
Darius 2	Saturn	64
Dark Forces	PlayStation	69, 72, 74
Dark Savior	Saturn	72
Darklight Conflict	PlayStation	74, 76
Daytona USA CEE	Saturn	66, 73
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	65
Descent 2	PlayStation	76
Destruction Derby	PlayStation	73
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Arcade	Saturn	72, 73
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Disruptor	PlayStation	68, 70, 72
DKC 3	Super Nintendo	65, 68
Doom 64	N64	73, 75, 76
Dragon Force	Saturn	75
Dynasty Warriors	PlayStation	74
Excalibur 2555 A.D.	PlayStation	72
Extreme G	N64	76
F-1	PlayStation	65, 73
Fade to Black	PlayStation	67, 70
Fantastic Four	PlayStation	76
Felony 11-79	PlayStation	75
Fifa'96	Saturn	72
Fifa'97	PlayStation	75
Fighters Megamix	Saturn	70, 72
Fighting Vipers	Saturn	65, 67
Final Doom	PlayStation	65
Final Fantasy	PlayStation	70
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyle's Quest	Mega Drive	67
Gex	PlayStation	69
Ghen Wars	Saturn	72
Goldeneye	N64	75
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	66
Hardcore 4x4	Saturn	70
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Hércules	PlayStation	75
Hexen	N64	76
Hexen	PlayStation	74
Hexen	Saturn	72
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64, 71
Incredible Hulk,The	Saturn	75
Incredible Hulk,The	PlayStation	73
Independence Day	Saturn	73, 74
Independence Day	PlayStation	70, 72
Iron & Blood	PlayStation	69
Iron Man/X-O Manowar...	Game Boy	73
Iron Man/X-O Manowar...	Saturn/PSX	73
ISS 64	N64	71
Jet Raider	PlayStation	70, 71
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Killer Instinct Gold	N64	70, 71, 74, 75
King of Fighters'95	PlayStation	67
Legacy of Kain	PlayStation	68
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lost Vikings 2,The	PlayStation	70
Lylat Wars	N64	73, 75
Machine Head	Saturn	73
Machine Hunter	PlayStation	75, 76
Madden NFL'98	PlayStation	76
Madden'97	PlayStation	65
Madden'97	Saturn	65
Magic Carpet	Saturn	64
Manx TT	Saturn	70, 74
Mario Kart 64	N64	71
Maui Mallard	Super Nintendo	70
Mechwarrior 2	PlayStation	74
Megaman X3	PlayStation	75
Micromachines V3	PlayStation	70, 74
Monster Trucks	PlayStation	72, 73
Mortal Kombat Mithologies	PlayStation	76
Mortal Kombat Trilogy	N64	73
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Mr. Bones	Saturn	70
Nanotek Warriors	PlayStation	71, 72
Nba in the Zone	PlayStation	64
Nba in the Zone 2	PlayStation	70
Nba Jam Extreme	Saturn	66
Nba Shootout'97	PlayStation	73
Need for Speed 2	PlayStation	70, 72
Need for Speed,The	PlayStation	65
Nfl Quarterback Club'97	Saturn	65, 74
Nfl Quarterback Club'97	PlayStation	71
Nhl Faceoff	PlayStation	74
Night Warriors	Saturn	64, 72
Nightmare Creatures	PlayStation	76
Nights	Saturn	65, 66
Norse by Norsewest	Saturn	71
Out Run	Saturn	64
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Porsche Challenge	PlayStation	70, 73, 74
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67, 73
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Quake	Saturn	76
Rage Racer	PlayStation	73, 75
Raging Skies	PlayStation	66
Rainbow Islands	PlayStation	72
Rally Cross	PlayStation	70, 75
Rally Cross	PlayStation	70
Ray Storm	PlayStation	75
Ray Tracers	PlayStation	72
Rebel Assault 2	PlayStation	70, 71
Resident Evil	Saturn	76
Resident Evil	PlayStation	73

SI NO TIENES ESE NÚMERO QUE BUSCAS PUEDES PEDÍRNOSLO POR CORREO, ENVIÁNDONOS EL CUPÓN QUE APARECE EN LA ÚLTIMA PÁGINA DE LA REVISTA, (NO NECESITA SELLO) O POR TELÉFONO, LLAMÁNDONOS A LOS NÚMEROS (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 POR LA MAÑANA HASTA LAS 2 ó POR LA TARDE DE 4 A 6,30.

ADEMÁS, SI GUARDAS LAS REVISTAS PARA CONSULTA, TE RECORDAMOS QUE PUEDES TENERLAS TODAS PERFECTAMENTE ORDENADAS CON LAS TAPAS DE HOBBY CONSOLAS (950 PESETAS), QUE INCORPORAN UN CÓMODO SISTEMA DE PERCHAS PARA QUE TÚ MISMO COLOQUES LA REVISTA MES A MES.



JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer	PlayStation	65
Robopit	PlayStation	65
Robotron X	PlayStation	73
Samurai Shadown 3	PlayStation	75
Sega Ages	Saturn	65
Sega Touring Car	Saturn	76
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
SF Alpha 2	PlayStation	66, 67
SF Alpha 2	Saturn	64, 66
SF Ex Plus	PlayStation	76
Shadows of the Empire	N64	68, 73, 74
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Sky Target	Saturn	76
Slam 'N' Jam'96	Saturn	65
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	Mega Drive	67
Sonic 3D	Saturn	67
Sonic Jam	Saturn	76
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Soviet Strike	PlayStation	66
Space Jam	PlayStation	66, 69
Speedster	PlayStation	74
Spider	PlayStation	69, 71, 72
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Steel Harbinger	PlayStation	76
Story of Thor 2	Saturn	67
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	Saturn	71
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	PlayStation	71
Syndicate Wars	PlayStation	76
Tekken 2	PlayStation	66, 70, 72
Tekken 2	PlayStation	66
Tempest X3	PlayStation	68, 74
Tenka	PlayStation	73
Theme Park	PlayStation	70
Theme Park	Saturn	64
Three D. Dwarves	Saturn	75
Tiger Shark	PlayStation	71, 75
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tíbet	Game Boy	65
Tintín II	Game Boy	71
Titan Wars	Saturn	70
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden URA	Saturn	69
Total NBA'96	PlayStation	72
Track & Field	PlayStation	66, 73
Turok	N64	68, 71, 74
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
UMK 3	Mega Drive	67
UMK 3	Saturn	64, 66, 67
UMK 3	Super Nintendo	66
V-Rally'97	PlayStation	76
V-Tennis	PlayStation	75
Virtua Cop 2	Saturn	68, 70
Virtual-On	Saturn	73
Vmx Racing	PlayStation	76
VR Baseball'97	PlayStation	72
Warcraft 2	Saturn/PSX	72
Wargoods	PlayStation	74
Wild Guns	Super Nintendo	65
William Arcade's Greatest...	PlayStation	65
Wing Commander 4	PlayStation	75
Wipeout 2097	PlayStation	65
World Series Baseball 2	Saturn	72
WWF	PlayStation	67
X-Men 2	Mega Drive	67
X2	Saturn	70
Xevious 3D	PlayStation	75
Yoshi's Island	Super Nintendo	66

CONSIGUE AHORA ADEMÁS TU VÍDEO MANGA CON LOS NÚMEROS:
66, 68, 70, 72, 73, 74, 75 Y 76 DE HOBBY CONSOLAS.



Nº66 ESTALLA EL DUELO



Nº 68 LOS GUERREROS DE PLATA



Nº 70 EL ÚLTIMO COMBATE



Nº 72 UN FUTURO DIFERENTE



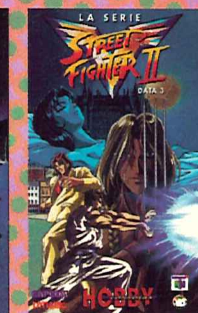
Nº 73 RANMA 1/2. NIHAO MI CONCUBINA



Nº 74 STREET FIGHTER. DATA 1



Nº 75 STREET FIGHTER. DATA 2



Nº 76 STREET FIGHTER DATA 3



Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700
S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.



Nuestro amigo Francisco nos envía este picassiano dibujo en el que pretende mostrarnos lo que para él significa «Dragon Ball». Se ve que te gusta ¿eh?

Plataformas y disparos

Hola Yen: me llamo David y soy un fiel lector de vuestra fantástica revista. Tengo unas cuantas dudas que espero que me resuelvas:

1- ¿Qué me puedes decir del juego «Dead or Alive» de Tecmo?

Qué es una auténtica pasada que sólo se verá ensombrecida por «Tekken 3». Su lanzamiento está previsto para julio aunque cabe la posibilidad de que se retrase. Ya veremos.

2- ¿Me recomiendas «Time Crisis» ¿Es largo? ¿Es mejor que «Jungla de Cristal»?

Es un juego de pistola soberbio, pero ya sabes que su propia mecánica lo limita un poco. Es largo porque es difícil pero te terminas aprendiendo por dónde salen los enemigos. Técnicamente es mejor que «Jungla de Cristal» en muchos aspectos, pero el juego de Fox es mucho más completo al ofrecer además fases de arcade y de conducción. Si a ti lo que te gusta es la fase de pistola compra «Time Crisis».

3- ¿Te parecen buenos los juegos de SNK para PlayStation?

La verdad es que no me parecen un bombazo, las conversiones de Saturn eran mejores, más fieles. Sin embargo no dejan de ser buenos juegos de lucha en 2D.

4- ¿Es bueno «Crash Bandicoot 2»? ¿Es el mejor plataformas para PlayStation?

Es un gran juego, muy bueno técnicamente, muy divertido y original, pero personalmente creo que «Gex 3D» es aún mejor.

David Martínez (La Coruña)

Duda entre las grandes aventuras

Hola Yen, tengo una magnífica PlayStation y me gustaría que me respondieras a estas preguntas:

1- Estoy pensando en suscribirme a la revista, pero ¿tendré que pagar los gastos de envío cada vez que reciba una revista?

No, sólo los pagas la primera vez.

2- ¿Cuál me aconsejas «Resident Evil 2» o «Final Fantasy VII»? Ya sé que los dos son buenos, pero, ¿por cuál te decantarías?

Actualmente por «Resident Evil 2», me parece más dinámico, más emotivo, te absorbe y, aunque parezca contradictorio, disfrutas de lo lindo pasándolo realmente mal. De todos modos, si pudieras comprar los dos no te arrepentirías.

3- ¿Vale la pena comprar «Theme Hospital»?

A mi es un juego que me gusta mucho. Es de esos que enganchan sin que te des cuenta, pero claro, te tiene que ir el rollo de la estrategia, de edificar, de controlar muchas cosas y muchos menús casi a la vez.

4- Me gustaría tener un juego de las olimpiadas de invierno, ¿cuál me aconsejas?

De las Olimpiadas de Invierno en su conjunto sólo ha salido «Nagano Winter Olimpics 98», que está bastante bien. Si quieres de deportes invernales tienes varios de esquí y snowboard y sólo te recomiendo «Coolboarders 2» y «Snow Racer».

Alejandro Rodríguez (Murcia).

Varias cuestiones sobre Saturn

Hola Yen, me llamo Helena, tengo una Saturn y me gustaría que me respondieras a unas preguntas.

1- ¿Cabe la posibilidad de que «Resident Evil 2» salga para Saturn? ¿Y «Tomb Raider 2»?

Me temo que las posibilidades, en cualquiera de los dos casos, son escasísimas, por no decir nulas.

2- ¿Podrías decirme ventajas e inconvenientes de «Croc»? ¿Merece la pena?

Es un plataformas 3D al estilo del «Mario» para N64, aunque menos variado e imaginativo en sus fases. Su principal pega es que a la larga puede hacerse un poco monótono por la reiteración de escenarios y situaciones aunque teniendo en cuenta la escasez de plataformas 3D en Saturn no sería mala compra.

3- ¿Qué es un beat'em up y un shoot'em up?

Un beat'em up es un juego de peleas en el más amplio sentido, aunque nosotros lo empleamos básicamente para los juegos en los que vas avanzando y acabando con los enemigos que van saliendo.

Los shoot'em up son los juegos de mata-mata, de esos que disparas como un poseso y esquivas los disparos del rival. Básicamente de denominan así a los matamarcianos, aunque la acepción también alcanza a los juegos tipo «Doom» o «Loaded».

4- ¿Merece la pena «Panzer Dragoon Saga»?

Por lo que he visto creo que sí, pero vamos a tardar un poco todavía en poder confirmártelo.

Helena (Alcoy).

¿Más memoria para PlayStation?

Hola Yen, me llamo Carlos y tengo una PlayStation y muchas ganas de que publiques mi carta.

1- Tengo muchas ganas de comprar «Resident Evil DC» ¿Me

lo compro o espero a la segunda parte?

Si eres una fanático de este magistral saga no te vas a arrepentir de comprar y jugar el «Director Cuts» incluso habiendo juego al original. Sin embargo, si la elección es excluyente yo te recomendaría que esperaras a la segunda parte porque es tan alucinante que nunca te perdonarías no haberla jugado.

2- ¿Qué tal es «Trash IT»?

Es la versión 3D de un clásico. Es divertido, sobre todo con dos jugadores simultáneos, pero no esperes ninguna maravilla.

3- ¿Sacará Sony una ampliación de memoria para PlayStation tipo el 64DD?

¿Para qué? No creo que a PlayStation le vaya mal con el CD...

Carlos Góngora (Teruel).

Los dos CD´s de «Resident Evil 2»

Hola Yen, ¿qué haces? Contestando cartas como siempre, ¿no?. Bueno voy al grano, tengo una PlayStation y unas cuantas dudas:

1- He visto imágenes de «Gran Turismo» y me ha parecido que es el mejor juego de coches, ¿tú que opinas? ¿me lo aconsejas sabiendo que tengo «V-Rally»?

Opino que tienes razón y que si te gustan los juegos de velocidad deberías hacerte con él aunque tuvieras más juegos de coches. Además, ten en cuenta que es muy diferente a «V-Rally», tanto en estilo de juego como de control y planteamiento.

2- ¿Es verdad que «Resident Evil 2» está formado por dos CDs? ¿Son como en «FFVII» que te tienes que pasar primero uno para luego jugar con el otro?

No. En este caso cada CD es un personaje así que puedes empezar indistintamente con un o otro, lo que pasa es que dependiendo del orden encontrarás cada aventura será diferente aunque ambas serán complementarias. Es un sistema muy original y atractivo.

Antonio Manuel (Jaén).

Información sobre el Net Yaroze

Hola Yen, ¿qué tal por ahí? Por aquí más o menos bien. Me llamo Fran y tengo una PlayStation y algunas dudas. Gracias por tu ayuda.

1- ¿La Net Yaroze necesita módem?

Hay muchas cosas en Internet que te pueden ayudar a trabajar con la Yaroze, además, el objetivo final es que tú puedas poner tus trabajos en Internet y bajarte el trabajo de otras personas. Vamos, que si tu PC tiene módem mejor que mejor.

2- ¿Con Net Yaroze se puede sacar buena calidad gráfica?

Con la máquina recibes todo el paquete de software, las herramientas y los programas que se entregan a todos los desarrolladores. Puedes conseguir lo que tú seas capaz de hacer. Vas a tener la limitación del espacio, pero nada más.

3- Tengo «Tomb Raider II» y me encanta, ¿qué juegos de este estilo me recomiendas?

La verdad es que plataformas como «Tomb Raider II» no hay muchos. Puedes probar con cosas similares en cuanto a libertad 3D y planteamiento aventurero pero sin tanta faceta plataformera. Una maravilla es «Resident Evil 2» y otra gran opción es «Nightmare Creatures». Tampoco está mal «Spawn». Pero recuerda que en estos no hay que realizar saltos imposibles como en la aventura de Lara.

Francisco Rubio (Murcia).



Oliver nos presenta a este personaje de «Dragon Ball» un tanto enfadado, como si hubiera recibido una broma de mal gusto por parte de sus compañeros.

Buscando buenos precios

Hola Yen, soy un fanático de PlayStation que te formula las siguientes preguntas:

1- Le he echado el ojo al «Loaded» aprovechando su bajo precio, ¿debo comprarlo o compro otro del mismo género? ¿cuál?

Si te gustan los shoot'em up de masacrar este juego te encantará. Tiene dos virtudes importantes, una es que es largo y la otra es que permite dos jugadores simultáneos. A mi personalmente es un título que me gusta. Si el género te convence y el precio también no me parece mala compra.

2- ¿Qué juego de puzzle es el más divertido?

Yo me compraría «Bust A Move 3», pero antes me pensaría la posibilidad de hacerme con «Bust A Move 2» que en su edición Platinum está muy bien de precio.

3- ¿«Nightmare Creatures» o «Resident Evil Director Cuts»?

Hombre, yo me compraría «Resident Evil 2» y después «Nightmare Creatures».

4- ¿Qué tres shoot'em up subjetivos son los mejores sin contar «Duke Nukem 3D»?

Ahora mismo «Forsaken» es el mejor, aunque a mí me sigue tirando el ahora Platinum «Alien Trilogy» y el siempre espectacular «Final Doom».

José María (Zamora).

Cosas sobre PlayStation 2

Hola Yen, somos dos chavales poseedores de una PlayStation y con unas dudas:

1- (Luis) ¿Qué sabes sobre la PlayStation 2? ¿Será mejor que la Katana de Sega?

Sé lo que la mayoría de la gente: muchos rumores. Sin embargo Sony no ha dado ni datos ni confirmaciones oficiales por lo que cualquier información



El amigo Javier se ha empeñado en tirar por tierra el mito de los fieros samurais dibujando este simpático monigote, eso sí, con muy malas pulgas.

no es más que ciencia ficción. Ni con mi bola mágica puedo saber qué consola será mejor de las dos. Ni siquiera si las dos llegarán a salir.

2- (Luis) Sabiendo que me gustó más el «Resident Evil» que el «Tomb Raider», ¿cuál compraría «RE2» o «TR2»?

Creo que te has contestado tú solo ya que los dos juegos siguen las pautas de sus respectivas primeras partes. En tu caso yo compraría «Resident Evil 2».

3- (David) ¿Cuándo saldrá el «Medievil».

Exactamente en el mes de Octubre, el día de Halloween.

4- (David) ¿Cuándo saldrá «Gran Turismo» y a qué precio?

Sale en mayo y te puedes imaginar que el precio será igual al de el resto de lanzamientos de la propia Sony.

Luis Farga y David Gómez (Barcelona)

La duración de «Resident Evil 2»

Hola Yen, tengo una PlayStation y muchas preguntas:

1- ¿Es verdad que PlayStation 2 tendrá 128 bits e incorporará DVD? ¿Qué es el DVD?

El tema de una PlayStation 2 está rodeado del más absoluto de los mutismo por parte de Sony. Todos los datos que se oyen por ahí son meras especulaciones y rumores de lo que se piensa que podría llegar a ser la consola. Se piensa que lo lógico es que mejorara lo existente de ahí los 128 bits y el tema del DVD. El DVD es un nuevo sistema de almacenamiento. Se trata de unos discos especiales parecidos a un CD ROM pero con mucha más capacidad ya que se puede escribir por las dos caras y con varios niveles de profundidad. También es mucho más caro, no tanto por el disco como por el lector.

2- ¿Cuántas horas de juego tiene «Resident Evil 2»?

Depende de lo hábil que seas, pero te aseguro que muchas. La primera vez que lo juegues puedes tardar unas ocho horas en acabarlo y con el siguiente personaje otras tantas. Después te esperarán nuevas sorpresas que podrán doblar o triplicar esta duración. Puedes estar tranquilo, hay juego para mucho tiempo.

3- ¿Va a salir un «Tomb Raider 3» y un «Abe's Oddysee 2»?

Sobre el tema del «Tomb Raider III» puede haber algunas dudas... sobre todo por la "fuga de cerebros". Sin embargo una segunda parte de la aventura de Abe está confirmada, se llamará «Abe's Exoddus», incorporará un buen número de mejoras y estará listo este invierno.

Juan Francisco Rodríguez Vázquez (Baleares).

Busca un buen juego de lucha

¿Qué tal Yen? Me gustaría que me respondieras unas preguntas sobre mi PlayStation recién estrenada.

1- Tengo el «Tekken 2» y el «Dragon Ball Final Bout» y 7500 pts ahorradas, ¿tú qué te comprarías un juego o un pad y una Memory Card?

Yo en tu lugar me compraba sin dudarlo la tarjeta de memoria y el segundo pad. La tarjeta porque es imprescindible, incluso para tus dos juegos, el pad porque lo mejor de los juegos de lucha es jugar con un amigo.

2- ¿Con la tarjeta de memoria podría guardar los personajes que ganas al acabar «Tekken 2»?

Sí, por supuesto.

3- Dentro de poco me compraré un juego y probablemente sea de lucha. Me inclino por «Street Fighter EX», ¿qué otros me recomiendas que sean sin armas ni espadas?

El «SF EX» está muy bien, pero si esperas un par de meses podrás disfrutar del genial «Dead or Alive» y un poco más y tendrás «Tekken 3». Pero si no puedes esperar, «SF EX» es una elección excelente.

GMP (Toledo)

¿Qué consola me compro?

Hola Yen, me llamo Alfonso y tengo una Mega Drive y una depresión.

1- El año pasado me compré la Mega Drive ya que no pensaba que le quedara tan poca vida y me defraudó. ¿Crees que me pasaría lo mismo si me compro la Saturn? ¿Merecerá la pena esperar con la Mega Drive a la Katana o me compro una PlayStation?

Cuando te compraste la Mega Drive la consola estaba ya bastante abandonada por parte de los programadores que estaban más volcados en las nuevas consolas. Si ahora te compraras Saturn te pasaría un poco lo mismo ya que Sega está más pendiente de Katana y ninguna compañía parece muy dispuesta a programar para ella.

Katana va a tardar más de un año en salir y yo no sé si podrás esperar tanto tiempo con tu Mega Drive, quizá deberías pensar muy seriamente en comprar PlayStation y disfrutar desde ahora mismo de muchísimos juego de muy alta calidad.

2- ¿Cuál de estos juegos de Mega Drive me recomiendas: «The Lost World», «Classic Collection», «FIFA 98», «Micromachines Military», «Sonic 3D», «Sonic Compilation»?

Todos son buenos cartuchos y depende bastante de tus gustos el que disfrutes más con uno que con otro. Personalmente me quedaría con ellos por este orden: «Sonic 3D», «Micromachines Military», «The Lost World» y «FIFA 98».

Alfonso Aguiar Ballesteros (Lugo).

Dudas sobre juegos de PlayStation

Hola Yen, soy José Cristo y me gustaría que me respondieras unas cuantas preguntas:

1- ¿Para cuándo aproximadamente «Resident Evil 2»?

Para el 29 de Abril.

«Red Alert» es mucho mejor, más variado, más manejable. Sin embargo el tema medieval, mágico, que toca «Warcraft 2» puede resultar más atractivo para los amantes del Rol.

4- ¿Hay algún juego para PlayStation tipo «Final Fight» que no sea «Fantastic Four»?



¿Qué os parece? Enrique se ha propuesto darle un aire diferente a la portada de Hobby Consolas. No te apures, tendremos en cuenta tu diseño.

2- ¿ «Dragon Ball Final Bout» es mejor que «Street Fighter EX Plus»?

No, técnicamente «SF EX» es mucho mejor. Ahora, si a Goku te gusta mucho...

3- ¿«Warcfraft 2» o «Red Alert»?

Tienes «Fighting Force» que está muy bien y además es 3D.

5- ¿Se parece «Resident Evil» a «Nightmare Creatures»?

En ciertos aspectos sí, pero «Resident Evil» es menos arcade y más aventura.

José Cristo García (Gran Canaria).

Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta bonito reloj.



Estas páginas están dedicadas a que manifestéis vuestras opiniones y comentarios libremente.
Enviad las cartas a Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ de los Ciruelos Nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre "Contrapunto".

Los grandes juegos de PlayStation.

De Antonio J. Muela a Ale Fajardo

Tú sí que eres patético. ¿No te de vergüenza decir que los segueros y nintenderos deberían unirse para luchar contra la PSX? Después de tantos años de competencia entre Sega y Nintendo ahora me vienes con esas.¿ No te das cuenta que para los nintenderos serías un estorbo? En tu caso vendría perfecto decir el dicho de "si no puedes con el enemigo, únete a él". Todo esto lo dices porque ya estás aburrido de ser un seguero y no poder jugar con juegos como «V-Rally», «Tomb Raider II», «FFVII», «Crash Bandicoot I y II», «Soul Blade», «Abe´s Oddysee», «Gran Turismo» (proximamente)... (si siguiera, la lista sería interminable). Así que no hay sólo dos buenos juegos de PSX en los catálogos como tú dices, y si sigues pensando así, es que no tienes ni pajolera idea de lo que es un videojuego. Además, N64 también saca juegos malos para mi gusto, como «Chamaleon Twist» o «Mischief Makers».

Seguidamente me gustaría hablar sobre el tema de qué género es mejor en el mundo maravilloso de los videojuegos. Yo pienso sin duda alguna que es el deporte, y ésto tiene su explicación. Cuando terminas una aventura gráfica, ya no tienes interés en volvértela a acabar porque ya sabes lo que tienes que hacer y lo que va a ocurrir. Y esto no sólo ocurre en las aventuras gráficas, sino plataformas y en los demás géneros. Sin embargo en el deporte cuando te acabas una liga o un mundial, tiene tanta emoción que vuelves a terminártelo una y otra vez.

En defensa de su consola.

De Vuestro Dios para Ale Fajardo

A pesar de que muchas veces he estado a punto de escribiros, nunca lo he hecho. Pero la carta de Ale Fajardo del mes pasado me sacó de quicio. Para empezar, comienza la carta en plan reflexivo, mostrándonos su madurez y analizando la actitud de los demás, vanagloriándose de la suya. Incluso tiene el valor de darnos su opinión (la cual probablemente no sea suya, sino de alguien a quién se la habrá oído).

Pero el señor Fajardo nos enseña inmediatamente que su coeficiente intelectual es negativo, y comienza a decir cosas que hacen que su perro se avergüence de él (que la PSX es una peste negra que se ha internado en el mundo de los videojuegos a base de juegos malos). Mira chaval, cuando te dejen salir del psiquiátrico, pásate por cualquier tienda de videojuegos e intenta (que no creo que puedas) jugar al «Broken Sword», «Final Fantasy VII», «Die Hard»,« F-1», «Tomb Raider», «Tekken 2», «Crash Bandicoot», «Resident Evil»,... Si realmente piensas que estos juegos son malos, no me extraña que tus padres te cambiaran por un botijo (por cierto, salieron perdiendo).

> ***Descubrirás que a los chicos les gustan las chicas, que todo el mundo se mueve... juega con una PSX y te enterarás de qué va esta vida.***
>
> *Vuestro Dios*

Respecto a si es mejor tener poco pero bueno, estoy de acuerdo. Pero es que N-64 tiene poco pero malo (y caro), porque si consideras que ir con un cabezón con bigote descubriendo mundos de infinita belleza y alegría desbordante es algo divertido, entonces que le devuelvan el botijo a tus padres. Pero voy a acabar haciéndote un favor: tira la N-64 y juega con una PSX. Descubrirás que a los chicos les gustan las chicas, que todo el mundo se mueve,... juega con una PSX y te enterarás de qué va esta vida.

Menos "Laras" y más posters de chicos.

De Tifa a todos los lectores (a alguno en especial)

¿Qué tal Ale Fajardo? Escribo a esta sección para contradecirte en algún aspecto sobre PlayStation. A ti lo que te pasa es que tienes envidia del éxito de la Play. No sé que ves de peste negra, pero creo que esta consola no tiene nada de plaga. ¿Juegos malos? No me hagas reir. Me dirás que la Play no tiene juegos buenos. ¿Por qué sólo mencionas «Frogger» y «Spice World». Has dicho sólo dos malos. Te da miedo mencionar los los


CENTRO MAIL
www.centromail.es
Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 59 92 88
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆945 13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆96 514 39 98
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆96 681 31 00
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆96 546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆98 534 37 19
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 40 55 73
BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆93 412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆93 486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆93 296 69 23
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆93 465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆93 464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 21 ✆93 872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆93 796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆93 713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆957 48 66 00
GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 60 16 65
Figueres C/ Morería, s/n PRÓXIMA APERTURA
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆958 26 69 54
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 44 56 60
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 25 82 10
LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 20 78 33
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena
MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ✆91 522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆91 527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆91 378 22 22
• C.C Las Rosas. PRÓXIMA APERTURA
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆91 880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆91 652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆91 643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆91 637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆91 617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆91 656 24 11
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆95 261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆95 246 38 00
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 29 47 04
NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 26 16 81
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 29 30 83
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆921 46 34 62
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆95 467 52 23
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆96 380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆96 333 96 19
Gandía
• C.C. Plaza Mayor PROXIMA APERTURA
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆94 410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆94 464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16
o pídelos en el teléfono
902 17 18 19
o por Internet:
pedidos@centromail.es
"¿Sábes que han vuelto a fugarse esos malvados Dalton? Tienes que capturarlos, pero cuidado con quien tropiezas por esas tierras del lejano Oeste... Los forajidos están al acecho. Si quieres salvar el pellejo, dos consejos: que no te engañen como a un indio y se el más rápido en disparar... Personajes y ambiente de tus cómics favoritos.
LUCKY LUKE
PlayStation
PlayStation
7.990 Pts.

juegazos que tiene la Play y que nunca tendrán la Saturn o la N64. Mira, a mi «Frogger» no me entusiasma (vamos, no me mola), y «Spice World» aún menos (esas pavas no las trago). Pero, ¿qué me dices del fantástico e inimitable «Final Fantasy VII»? Como digas que es un juego malo, vamos... ¿ Y del simpático y gracioso «Gex 3D»? Y espera que llegue «Gran Turismo»... Otra cosa, ¿crees que los nintenderos y los segueros se unirán para tratar de hundirnos? Sega y Nintendo llevan demasiado tiempo "picadas" para ahora unirse. Además, ya era hora de que saliese una consola buena que no fuese de las mismas compañías.

Querido 007, si no sabes apreciar las pedazo de intros del «Final Fantasy VII», es que eres tontito. Ahora mismo tengo este juego, y uno de sus muchos atractivos son las intros. ¿Qué mejor manera de avisarte de que Arma sale de su escondite que con una fantástica intro? (Quizás no la hayas visto, pero mala suerte chaval).

Yuffie, me encanta tu manera de pensar. La verdad es que es pesado ver a Lara en todos los sitios. ¡Nada más me faltaba en un calendario! ¡Toma ya, y con Bikini! Vale, los del género masculino deben ser los más felices, pero, ¿qué hay de las del género femenino? Yo sería muy feliz con un poster de Cloud en mi habitación. Me conformaría con el de Sefirot, el de Vincent o el de Cid. Aunque seamos pocas a las que nos gustan los videojuegos (por desgracia) también somos vuestras seguidoras. ¡Leñe!

La consola más vendida.

De Athena A. para sus críticos y sus admiradores

David Pol Ahonen: no sé si te habrás dado cuenta, pero el nombre de Athena es femenino. Proviene de la diosa griega Athenea, aunque también se la podía llamar Athena. Yo cogí este mote de la luchadora del «King of Fighters» que así se llama, y os dí una pistas, por eso escribí "(la del K.O.F), pero nada.

El caso es que tú me nombraste defectos (que yo no he visto) de un par de juegos fugaces. En cambio, el baile de texturas que te comenté del «S.T.C.» (míralo bien porque es un fallo gordo), también lo tienen el «Sega Rally» y el «Manx TT», de los mejores juegos de Sega. Y no me hago el chulo por comprarme la Play, que me la pillé cuando valía sesenta papeles y estaba igualada con la Saturn.

Yuffie: Oye tía, que hay muchos juegos protagonizados por tíos cachas como el del poster del mes pasado, aunque a ellos no los desnudan en Internet, claro ejemplo del machismo (con lo que no quiero decir que lo hagan, sobre todo si ponen a Mario)

Fajardo: si la PSX es tan mala como dices: ¿Por qué es la más vendida en el mundo, con muchísima diferencia, y la hemos votado la mejor? (Ya van dos veces seguidas) ¿Son tan malos juegos «Gran Turismo», «Resident Evil 2», «Gex 2», «Tomb Raider 2», «Toca Touring Car», «Time Crisis», «F1 97», etc., etc., etc.? Dices pocos juegos y de calidad? Ya ves: «War Gods», «Cruis´n USA», «Killer Instinct Gold», «San Francisco Rush», «Mischief Makers», «Snowboard Kids»...

Barry y Chris: Me gustó mucho vuestra carta, que me pareció muy "cachonda". Espero que ésta mía sea de vuestro agrado también. Si ponéis aquí vuestra dirección, os mando una foto y os aseguro que no os decepcionaré.

> *Yo no sé si todos los chicos de España han caído bajo los efectos de la "Laramanía", pero no merece la pena babear y arrastrarse por unos polígonos por muy bien puestos que estén.*
>
> *Roberto Maya*

La competencia es sana.

De Roberto Ajenjo a Ale Fajardo

En primer lugar, gracias por decir, en la primera parte de tu carta, exactamente lo mismo que escribí yo hace un par de números (me refiero a lo de las modas), pero podías haberte dedicado a dar tu opinión, y no a copiarla de otros, ¿vale?

Respecto a la segunda parte, te has colado. el que Sony se haya "colado", y haya triunfado en el mundo de los videojuegos, aparte de no ser malo (estaría bueno que los propios consumidores se quejaran de que cada vez hay más competencia, cuando es lo que más les beneficia) prueba que los juegos de PlayStation no son malos, sino todo lo contrario. Son precisamente sus juegos los que han conseguido aupar a Sony a un primer puesto indiscutible, por el que Sega y Nintendo llevan luchando un tiempecillo ya.

Los mejores del 97.

De Vegeta a Ale Fajardo

Desde que leí la carta (se le puede llamar así) del ignorante Ale Fajardo no he parado de pensar en la gente que convierte el éxito de PlayStation en el problema de ventas de Saturn y Nintendo 64 (en especial del primero).

Si PlayStation vende de la manera que vende es por algo (calidad, juegos, precios, etc...) y no le des más vueltas al tema. Tu problema es que no soportas el éxito de PlayStation sobre tu consola (que según tu carta debe ser una Nintendo 64).

Sobre el comentario de PlayStation, lo de "plaga" te lo podías haber ahorrado chaval, ya que Sony apostó fuerte por un videojuego y mira tú por donde todavía no hay nada ni nadie que le superen (o si no que se lo pregunten a nuestra prestigiosa revista Hobby Consolas). Según el concurso"Los mejores del 97", PlayStation y Sony han arrasado sin dejar rastro, sólo se salva Mario 64.

Si has sido, tal y cómo tú dices, un seguero durante más de ocho años, lo siento por ti amigo, pero has perdido la mitad de tu ignorante vida (¡Vaya novedad!).

Cuestión de porcentajes.

De Roberto Maya al que lo lea

1. A Hobby Consolas: Yo tengo una Saturn y una PlayStation, y en vuestras páginas del número 79 he observado que habláis un 80% de PlayStation, un 19% de Nintendo 64 y un 1% o menos de la Saturn, Yo no sé si es que os paga Sony (que no me parece mal) o discrimináis a la de 32 bits de Sega. Ya sé que Sega con lo de Dural no saca muchos juegos, pero esto huele.

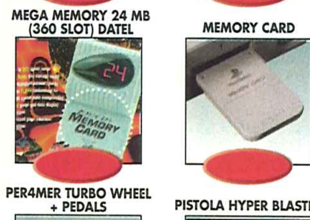
2. A Yuffie. Esto no es una crítica, es una felicitación por exponer sus ideales. Respecto al calendario del número de Febrero, a mi no me parece mal, sólo que tenía que haber tratado de los videojuegos, de todos los temas. Yo no sé si todos los chicos de España han caído bajo los efectos de la "Laramanía", pero no merece la pena babosear y arrastrarse por unos polígonos, por muy bien puestos que estén. No soy Gay ni nada de eso, que conste, pero hay muchas chicas de carne y hueso en la calle esperándonos, y seguro que alguna para cada uno de vosotros, menos para Roberto Ajenjo, algo que no me extraña.

P.D.: Saludos a Alex, Zinho, Kokker, Arribas y demás. ¡Ah! y apoyar a Crazy Laura, Sara Harding y las demás chicas que escriben al contrapunto.

CENTRO MAIL

Ven a conocer los Centros Mail

periféricos PS

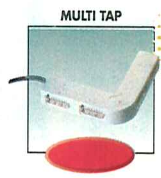













- CABLE EURO-AV (RGB)
- CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, GRIS, NEGRO)
- CONTROL PAD ASCII ESPECIALIZADO — 5.000
- CONTROL PAD NEGCON
- CONTROLLER (BLANCO, GRIS, GRIS OSCURO, NEGRO)
- CONTROLLER ANALOG
- CONTROLLER + MEMORY + MALETIN
- EXTENSION CABLE
- JOYSTICK ANALOG
- JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE
- LINK CABLE
- MAD CATZ STEERING WHEEL
- MEGA MEMORY 24 MB (360 SLOT) DATEL
- MEMORY CARD
- MEMORY CARD PLUS JOYTECH (ROJO, TRANSPARENTE, GRIS)
- MEMORY CARD SONY COLOR (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, BLANCO, NARANJA)
- MOUSE (RATON)
- MULTI TAP
- PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS
- PISTOLA HYPER BLASTER
- PISTOLA MAD CATZ FAZOR
- PISTOLA PREDATOR
- RFU ADAPTOR
- VOLANTE RACE LEADER 32

Incluye CD con demos de juegos

PlayStation

CONSOLA + MANDO

22.900 PTAS IVA INCLUIDO

CONSOLA + 2 MANDOS + MEMORY CARD

SUPERPRECIO 25.900 PTAS IVA INCLUIDO

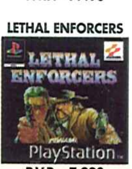
juegos PS









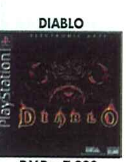


























- ABE'S ODDYSEE — P.V.P. - 7.990
- ACTUA SOCCER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- ACTUA SOCCER 2 — P.V.P. - 7.990
- ADIDAS POWER SOCCER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- AGENT ARMSTRONG — P.V.P. - 7.290
- AIR COMBAT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- ALIEN TRILOGY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- ALUNDRA — P.V.P. - CONS
- AUTO DESTRUCT — P.V.P. - 7.990
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 — P.V.P. - 7.990
- BEAST WARS — P.V.P. - 8.490
- BLAM! MACHINEHEAD — P.V.P. - 4.990
- BLOODY ROAR — P.V.P. - 7.490
- BROKEN HELIX — P.V.P. - 8.490
- BROKEN SWORD II — P.V.P. - 7.990
- BUGRIDERS — P.V.P. - 6.990
- BUSHIDO BLADE — P.V.P. - 7.990
- BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- BUST-A-MOVE 3 DX — P.V.P. - 5.990
- CARDINAL SYN — P.V.P. - CONS
- CASTLEVANIA — P.V.P. - 8.490
- CHRONICLES OF THE SWORD — P.V.P. - 3.990
- CLOCK TOWER — P.V.P. - 7.990
- COMMAND & CONQUER RED ALERT — P.V.P. - 7.490
- COOL BOARDERS 2 — P.V.P. - 7.990
- CRASH BANDICOOT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- CRASH BANDICOOT 2 — P.V.P. - 7.990
- CROC — P.V.P. - 7.490
- CRUSADER - NO REMORSE — P.V.P. - 3.990
- CYBERIA — P.V.P. - 3.990
- DARK OMEN — P.V.P. - 7.990
- DARKLIGHT CONFLICT — P.V.P. - 3.490
- DEATHTRAP DUNGEON — P.V.P. - 7.990
- DESTRUCTION DERBY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- DESTRUCTION DERBY 2 (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- DIABLO — P.V.P. - 7.990
- DISCWORLD II — P.V.P. - 6.990
- DRAGON BALL FINAL BOUT — P.V.P. - 8.990
- DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN — P.V.P. - 7.990
- DYNASTY WARRIORS — P.V.P. - 7.490
- EL MUNDO PERDIDO — P.V.P. - 7.490
- FADE TO BLACK (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98 — P.V.P. - 6.990
- FIGHTING FORCE — P.V.P. - 7.990
- FORMULA I (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- FORMULA I'97 — P.V.P. - 6.990
- FORMULA KARTS SPECIAL EDITION — P.V.P. - 7.990
- FROGGER — P.V.P. - 8.490
- GRAND THEFT AUTO — P.V.P. - 8.990
- GRID RUN — P.V.P. - 2.990
- HERCULES — P.V.P. - 7.490
- INDY 500 — P.V.P. - 7.990
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO (PLATINUM) — P.V.P. - 3.890
- IZNOGOUD — P.V.P. - 6.990
- JERSEY DEVIL — P.V.P. - 7.490
- JET RIDER 2 — P.V.P. - 6.490
- JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- K-1 THE ARENA FIGHTERS — P.V.P. - 7.490
- KURUSHI — P.V.P. - 6.490
- LAST REPORT — P.V.P. - 7.490
- LETHAL ENFORCERS — P.V.P. - 7.990
- LOADED (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- LUCKY LUKE — P.V.P. - 7.990
- MADDEN NFL '98 — P.V.P. - 7.990
- MARVEL SUPER HEROES — P.V.P. - 7.490
- MEGAMAN 8 — P.V.P. - 7.990
- MEGAMAN BATTLE & CHASE — P.V.P. - 7.990
- MDK — P.V.P. - 6.990
- MICRO MACHINES V3 (PLATINUM) — P.V.P. - 4.490
- MIDNIGHT RUN — P.V.P. - 8.990

Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido

CENTRO MAIL

www.centromail.es

atención

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

Y si no tienes uno cerca haz tu pedido **por teléfono**

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

También puedes hacerlo por fax: (91) 380 34 49 o por internet:
pedidos@centromail.es

PlayStation




COPA DEL MUNDO '98 — 6.990



FINAL FANTASY VII — 7.490



FORSAKEN — 7.490



GEX 3D: RETURN OF THE GECKO — 7.990



GRAN TURISMO — 6.990



PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE — 7.990



RESIDENT EVIL 2 — 8.990



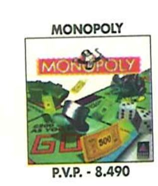
STAR WARS: MAST. TERÄS KÄSI — 7.990



SUPER PANG COLLECTION — 7.990



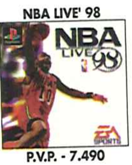
TIME CRISIS (+ PISTOLA) — 11.900











- MONOPOLY — P.V.P. - 8.490
- MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES — P.V.P. - 6.990
- MORTAL KOMBAT TRILOGY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- MOTO RACER — P.V.P. - 7.490
- MOTOR MASH — P.V.P. - 6.990
- NAGANO WINTER OLYMPICS '98 — P.V.P. - 8.490
- NAMCO MUSEUM VOL 5 — P.V.P. - 6.990
- NASCAR '98 — P.V.P. - 7.990
- NBA FASTBREAK '98 — P.V.P. - 6.990
- NBA LIVE' 98 — P.V.P. - 7.490










- NBA PRO '98 — P.V.P. - 8.990
- NEED FOR SPEED III — P.V.P. - 7.490
- NEWMAN HAAS RACING — P.V.P. - 7.490
- NHL'98 — P.V.P. - 7.990
- NHL FACE OFF '98 — P.V.P. - 6.990
- NIGHTMARE CREATURES — P.V.P. - 7.990
- ONE — P.V.P. - 7.990
- PANDEMONIUM 2 — P.V.P. - 8.990
- PANDEMONIUM (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- PARAPA THE RAPPER — P.V.P. - 6.990











- PAX CORPUS — P.V.P. - 6.490
- PGA TOUR'98 — P.V.P. - 7.490
- PORSCHE CHALLENGE (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- PRO PINBALL — P.V.P. - 3.990
- PRO PINBALL: TIMESHOCK! — P.V.P. - 7.990
- RAMPAGE WORLD TOUR — P.V.P. - 6.990
- RAPID RACER — P.V.P. - 7.490
- RASCAL — P.V.P. - 7.490
- RAYMAN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- REBOOT — P.V.P. - 7.990











- RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT — P.V.P. - 6.990
- RIDGE RACER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- RIOT — P.V.P. - 3.990
- RISK — P.V.P. - 8.490
- RIVEN: THE SEQUEL OF MYST — P.V.P. - 11.490
- ROAD RASH (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- ROAD RASH 3D — P.V.P. - 7.990
- ROSCO McQUEEN — P.V.P. - 7.490
- SHADOW MASTER — P.V.P. - 7.490










- SKULLMONKEYS — P.V.P. - 7.490
- SNOW BREAK EXTREME — P.V.P. - 7.990
- SNOW RACER '98 — P.V.P. - 7.990
- SOVIET STRIKE (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- SPAWN — P.V.P. - 6.990
- SPEEDSTER — P.V.P. - 3.990
- SPICE WORLD — P.V.P. - CONS
- STEEL REIGN — P.V.P. - 6.990
- STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA — P.V.P. - 7.490
- SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO — P.V.P. - 3.990












- SUPERSONIC RACERS — P.V.P. - 2.990
- TEKKEN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- TEKKEN 2 (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- TENNIS ARENA — P.V.P. - 8.490
- TEST DRIVE 4 — P.V.P. - 7.490
- THEME HOSPITAL — P.V.P. - 7.990
- TOCA TOURING CAR — P.V.P. - 8.490
- TOMB RAIDER (PLATINUM) — P.V.P. - 4.990
- TOMB RAIDER II — P.V.P. - 8.490
- TOSHINDEN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490










- TOSHINDEN 3 — P.V.P. - 7.490
- TOTAL DRIVIN — P.V.P. - 7.990
- TREASURES OF THE DEEP — P.V.P. - CONS
- V - RALLY — P.V.P. - 7.490
- VR SPORTS POWERBOAT RACING — P.V.P. - 8.990
- WARCRAFT II — P.V.P. - 7.990
- WIPE OUT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- WIPE OUT 2097 (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- X-MEN CHILDREN OF ATOM — P.V.P. - 7.490
- Z — P.V.P. - 6.990

Todos nuestros precios tienen **i.v.a. incluido**



nintendo 64
Ven a conocer los Centros Mail
CONSOLA + MEMORY
28.900 PTAS IVA INCLUIDO
Oferta Exclusiva CENTRO MAIL
NINTENDO 64
CENTRO MAIL
juegos N 64
www.centromail.es
FIGHTERS DESTINY 11.990
GOEMON 64 13.490
QUAKE 64 11.990
YOSHI'S HISTORY 8.290
AEROFIGHTERS ASSAULT 12.490
BOMBERMAN 64 8.490
CHAMELEON TWIST 10.490
COPA DEL MUNDO '98 CONS
CRUIS'N USA 6.990
DIDDY KONG RACING 8.490
DOOM 64 9.990
DUKE NUKEM 64 12.990
EXTREME G 9.990
F1 POLE POSITION 64 11.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 12.490
FORSAKEN CONS
GOLDEN EYE 007 8.490
HEXEN 64 12.990
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 8.490
KILLER INSTINCT GOLD 8.990
LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) 9.990
MACE 13.490
MADDEN NFL '98 12.990
MARIO KART 64 9.490
MISCHIEF MAKERS 8.490
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 12.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990
MULTI RACING CHAMP. 13.490
NAGANO WINTER OLYMPICS '98 12.990
NBA COURTSIDE 8.990
NBA HANGTIME 13.990
NBA PRO '98 12.490
NHL BREAKAWAY '98 12.990
OLYMPIC HOCKEY 12.490
PILOTWINGS 64 7.490
RAMPAGE WORLD TOUR CONS
SAN FRANCISCO RUSH 13.490
SNOWBOARD KIDS 8.490
STAR WARS: SHADOW OF EMP. 9.990
SUPER MARIO 64 9.490
TETRISPHERE 8.490
TUROK 9.990
WAR GODS 12.490
WAVE RACE 64 9.490
periféricos N 64
CABLE EXTENSION 2M NU-GEN 1.750
MEMORY CARD COLORES 2.490
NEGRO
ROJO
VERDE
AMARILLO
AZUL
TRANSP.
MEMORY CARD PLUS COLORES 3.990
NEGRO
ROJO
VERDE
AMARILLO
GRIS
TRANSP.
MANDO DE CONTROL COLORES 5.490
NEGRO
ROJO
VERDE
AMARILLO
AZUL
JOLT PACK 2.990
GRIS
ROJO
VERDE
AMARILLO
AZUL
CONTROLLER 4.990
CABLE RF 2.990
MEMORY PAK 2.990
PER4MER RACING WHEEL + PEDALES 9.990
CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 4.990
CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64 3.990
SHOCKWAVE DATEL 6.990
RUMBLE PAK 3.490
VOLANTE RACE LEADER 64 13.490
Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido
super nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
juegos Super Nes
ALADDIN P.V.P. - 6.990
DONKEY KONG COUNTRY P.V.P. - 5.990
DONKEY KONG COUNTRY 3 P.V.P. - 9.990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 6.990
EL REY LEON P.V.P. - 6.990
G.FOREMAN BOXING KO P.V.P. - 3.990
ILLUSION OF TIME P.V.P. - 5.990
KIRBY'S GHOST TRAP P.V.P. - 4.990
LOS PITUFOS 2 P.V.P. - 9.990
LUFIA P.V.P. - 8.990
POWER RANGERS ZEO P.V.P. - 8.990
SECRET OF EVERMORE P.V.P. - 5.990
SPACE ACE P.V.P. - 4.990
STREET RACER P.V.P. - 4.990
SUPER SOCCER P.V.P. - 4.990
SUPER STAR WARS P.V.P. - 6.990
SUPER ST. FIGHTER II P.V.P. - 5.990
SUPER TENNIS P.V.P. - 4.990
SYVALION P.V.P. - 3.990
T2 JUDGMENT DAY P.V.P. - 4.990
T2 THE ARCADE GAME P.V.P. - 4.990
TETRIS & DR. MARIO P.V.P. - 4.990
TETRIS ATTACK P.V.P. - 5.990
TIMON Y PUMBA P.V.P. - 6.990
WARPSPEED P.V.P. - 4.990
WING COMMANDER SEC MIS P.V.P. - 4.990
WORLD LEAGUE BASKETBALL P.V.P. - 4.990
OFERTA

Estos son los Centro Mail. Ven a conocernos! O si lo prefieres...

CENTRO MAIL

Haz tu pedido **por teléfono**

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

nuevas tiendas

próximas aperturas

GIRONA Figueres	MADRID	VALENCIA Gandía
C/ MORERÍA, s/n	C.C. LAS ROSAS. LOCAL 13 AV. GUADALAJARA s/n	C.C. PLAZA MAYOR LOCAL 9-10 PARQUE DE ACTIVIDADES

A CORUÑA – C/ DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 981 143 111
A CORUÑA Santiago – C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 981 599 288
ÁLAVA Vitoria – C/ MANUEL IRADIER, 9. TEL: 945 137 824
ALICANTE – C/ PADRE MARIANA, 24. TEL: 965 143 998
ALICANTE Benidorm – AV. DE LOS LIMONES, 2. ED. FUSTER JUPITER. TEL: 966 813 100
ALICANTE Elche – C/ CRISTOBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959
ALMERIA – AV. DE LA ESTACION, 28. TEL: 950 260 643
ASTURIAS Gijón – AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8. TEL: 985 343 719
BALEARES Palma – C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. TEL: 971 720 071
BALEARES Palma – C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 573
BARCELONA (GLORIES) – C.C. GLORIES. LOCAL A-112 AV. DIAGONAL 281 - TEL: 934 860 064
BARCELONA (PASSEIG DE GRACIA) – C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310
BARCELONA (PLAZA SANTS) – C/ SANTS, 17. TEL.: 932 966 923
BARCELONA Badalona – C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697
BARCELONA Badalona – C.C. MONTIGALÁ C/ OLOF PALME, s/n. TEL: 934 656 876
BARCELONA Manresa – C.C. OLIMPIA. LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21. TEL: 938 721 094
BARCELONA Mataró – C/ SAN CRISTOFOR, 13. TEL: 937 960 716
BARCELONA Sabadell – C/ FILADORS, 24D. TEL: 937 136 116
BUENOS AIRES – PARANA, 584. TEL: 371 13 16. CODIGO POSTAL C.P. (1017)
BURGOS – C.C. LA PLATA. LOCAL 7 Av. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 717
CÓRDOBA – C/ MARIA CRISTINA, 3. TEL: 957 485 600
GIRONA – C/ RUTLLA, 147. ESQ. JOAN REGLÀ, 6. TEL: 972 224 729
GIRONA Palamós – C/ ENRIC VINCKE, s/n. TEL: 972 601 665
GRANADA – C/ MARTINEZ CAMPOS, 11. TEL: 958 266 954
GUIPUZCOA S. Sebastián – AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660
HUESCA – C/ ARGENSOLA, 2. TEL: 974 230 404
JAÉN – PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210
LA RIOJA Logroño – AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 83
LAS PALMAS – C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 928 234 651
LAS PALMAS – C.C. LA BALLENA. LOCAL 1.5.2 Cra. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218
MADRID (ATOCHA) – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225
MADRID (SOL) – C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n. TEL: 913 782 222
MADRID (Pº PILAR) – C/ MONTERA, 32, 2º 2. TEL: 915 224 979
MADRID Alcalá de H. – C/ MAYOR, 89. TEL: 918 802 692
MADRID Alcobendas – C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15. TEL: 916 520 387
MADRID Alcorcón – C/ CISNEROS, 47. TEL: 916 436 220
MADRID Las Rozas – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703
MADRID Móstoles – Av. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115
MADRID Torrejón – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53. Cra. TORREJÓN-AJALVIR Km. 5. TEL: 916 562 411
MÁLAGA – C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292
MÁLAGA Fuengirola – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 ED. OFISOL - TEL: 952 463 800
MURCIA – C/ PASOS DE SANTIAGO s/n. EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704
NAVARRA Pamplona – C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806
PONTEVEDRA Vigo – Pza. DE LA PRINCESA, 3. TEL: 986 220 939
SALAMANCA – C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE – C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083
SEGOVIA – C.C. ALMUZARA. LOCAL 21 C/ REAL, s/n - TEL: 921 463 462
SEVILLA – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B-4 Av. ANDALUCÍA, s/n. TEL: 954 675 223
VALENCIA – C/ PINTOR BENEDITO, 2. TEL: 963 804 237
VALENCIA – C.C. EL SALER. LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619
VALLADOLID – C.C. AVENIDA. Pº ZORRILLA, 54-56. TEL: 983 221 828
VIZCAYA Bilbao – Pza. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473
VIZCAYA Las Arenas – C/ CLUB, 1. TEL: 944 649 703
ZARAGOZA – C/ ANTONIO SANGENIS, 6. TEL: 976 536 156
ZARAGOZA – C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271

gameboy

GAMEBOY

Título	Precio
ALADDIN	P.V.P. - 4.490
ALLEYWAY (OFERTA)	P.V.P. - 2.990
BUST-A-MOVE 2	P.V.P. - 4.990
CASTLEVANIA LEGENDS	P.V.P. - 5.790
DONKEY KONG LAND (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
DONKEY KONG LAND III	P.V.P. - 5.490
EL LIBRO DE LA SELVA	P.V.P. - 4.490
EL REY LEON	P.V.P. - 4.490
HERCULES	P.V.P. - 5.490
JUNGLE STRIKE	P.V.P. - 4.990
KILLER INSTINCT (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
LOS PITUFOS 3	P.V.P. - 5.990
LUCKY LUKE	P.V.P. - 5.990
MARIO & YOSHI (OFERTA)	P.V.P. - 2.990
MICRO MACHINES	P.V.P. - 4.690
MORTAL KOMBAT 3 (USA)	P.V.P. - 4.990
PINOCCHIO	P.V.P. - 5.990
POCAHONTAS (USA)	P.V.P. - 4.990
POCKET BOMBERMAN	P.V.P. - 5.990
ROAD RASH	P.V.P. - 4.690
STAR WARS (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
STREET FIGHTER II	P.V.P. - 4.990
SUPER MARIOLAND (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 2 (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 3 (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
SUPERMAN	P.V.P. - 5.990
THE LEGEND OF ZELDA (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
TRACK MEET (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
TUROK	P.V.P. - 5.990
YOSHI'S COOKIE (OFERTA)	P.V.P. - 2.990
GOEMON	5.890
WARIOLAND 2	5.990

CONSOLA 6.990 PTAS IVA INCLUIDO

GAME BOY POCKET 8.990 PTAS IVA INCLUIDO

alucina en colores con la GAME BOY pocket DE COLORES: ROJA, AZUL, VERDE, AMARILLA, NEGRA Y TRANSPARENTE.

Y ahora la nueva... GAME BOY pocket ROSA

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO — SEUR

video

Título	Precio
CABALLEROS ZODIACO BATALLA DIOSES	PVP - 1.995
CABALLEROS ZODIACO LEYENDA MANZANA	PVP - 1.995
DBZ13 EL ULTIMO COMBATE	PVP - 1.995
DBZ14 UNFUTURO DIFERENTE	PVP - 1.995
DBZ15 FUSION	PVP - 1.995
DBZ16 EL ATAQUE DEL DRAGON	PVP - 1.995
DBZ17 EL REGRESO DE BROLY	PVP - 1.995
DBZ18 EL COMBATE DEFINITIVO	PVP - 1.995
EVANGELION 6	PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL	PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z	PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	PVP - 2.995













varios

Virtual Pet 1.495

- Virtual Pet - CHICKEN
- Virtual Pet - DINKIE PENGUIN
- Virtual Pet - SMARTY TIME
- Virtual Pet - TEKOTCHE DINOSAUR

LLAVERO **Tetris Jr.** 1.495

HB RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID
PEDIDOS POR INTERNET A: pedidos@centromail.es

APELLIDOS ....

NOMBRE ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... CODIGO POSTAL ....

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA .... Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO — GASTOS ENVIO ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/5/98 o fin de existencias — TOTAL ....

LOS DATOS PERSONALES OBTENIDOS CON ESTE CUPÓN SERÁN INTRODUCIDOS EN UN FICHERO REGISTRADO EN LA AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS. PARA LA RECTIFICACIÓN O ANULACIÓN DE ALGÚN DATO, DEBERÁS PONERTE EN CONTACTO CON NUESTRO SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE LLAMANDO AL TELÉFONO: 902 17 18 19 Ó ESCRIBIENDO UNA CARTA CERTIFICADA A: CENTRO MAIL. CAMINO DE HORMIGUERAS,124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID.

SI NO QUIERES RECIBIR INFORMACIÓN ADICIONAL DE CENTRO MAIL, TACHA A CONTINUACIÓN ☐

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

HARLEY DAVIDSON & L.A. RIDERS

LOS ÁNGELES DEL INFIERNO

Ya os hablamos hace unos meses de la nueva máquina que el departamento de desarrollo de Sega AM#1 acababa de presentar en Japón. Pues bien, desde hace algunos días ya se encuentra en los salones más importantes de nuestro país, levantando, por cierto, una gran expectación.

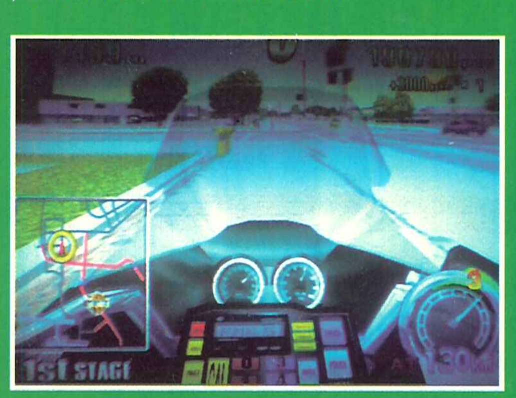
Y es que al espectacular diseño de la máquina, una replica bastante fiel de una de estas míticas motos, se unen una música muy apropiada para el juego, de fuertes bases rítmicas y poderosos riffs de guitarra, y unas atractivas imágenes que sugieren ya a primera vista que no se trata de un competición convencional.

Y es que como ya os contamos en aquella ocasión, Sega ha planteado el juego como una loca carrera contra el tiempo en las atiborradas calles de Los Angeles, donde el objetivo es llegar a los "checkpoints" antes de que se cumpla el tiempo establecido.

Para ello habrá que demostrar una y otra vez que el mito de la rebeldía y el inconformismo que representaban estas motos a principios de los 70 en películas tan legendarias como "Easy Rider», no es gratuito, y desafiar todas las normas de tráfico y de sentido común conduciendo por dirección prohibida, subiéndose a las aceras, espantando a los pobres transeúntes y ,en definitiva, provocando el caos en la ciudad.

Más que una cuestión de pura velocidad, algo bastante difícil teniendo en cuenta que estas motos rara vez superan los 150 por hora, este juego propone desplegar una buena pericia en la conducción y un no menos desarrollado sentido de la orientación, para lo cual nos ayudará un pequeño croquis de la ciudad situado en la esquina inferior derecha de la pantalla.

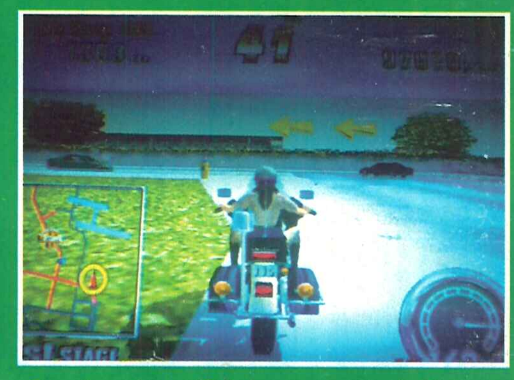
A esta original y atractiva propuesta se le une una simulación muy conseguida dela conduccción de una de estas "harleys", la posibilidad de cambiar de canción y de perspectiva en cualquier momento del juego, unas imágenes de la calidad que se le supone al Model 3 y unos efectos de sonido perfectos. Vamos, que después de probarla durante una tarde entera, ahora entendemos porqué la gente se apelotona alrededor de la máquina cuando cualquier "rebelde" se halla subido en su "chopper" desafiando a la ley como un auténtico "Angel del Infierno".



Esta vista interior es sin duda la más espectacular del juego, y en la que se vive más intensamente la sensación de desmadre y locura que despliega el juego.

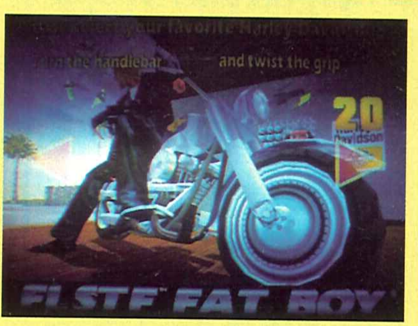


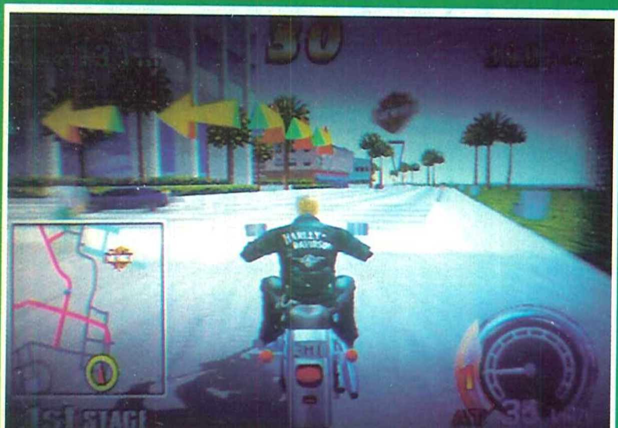
Para orientarnos dentro de la ciudad no deberemos perder de vista el mapa que aparece situado a la izquierda de la pantalla. Nuestro destino aparecerá señalado en él.


Con estas motos es difícil alcanzar un gran velocidad, pero el intenso tráfico, los complicados trazados y los transeúntes exigirán una gran habilidad en la conducción.











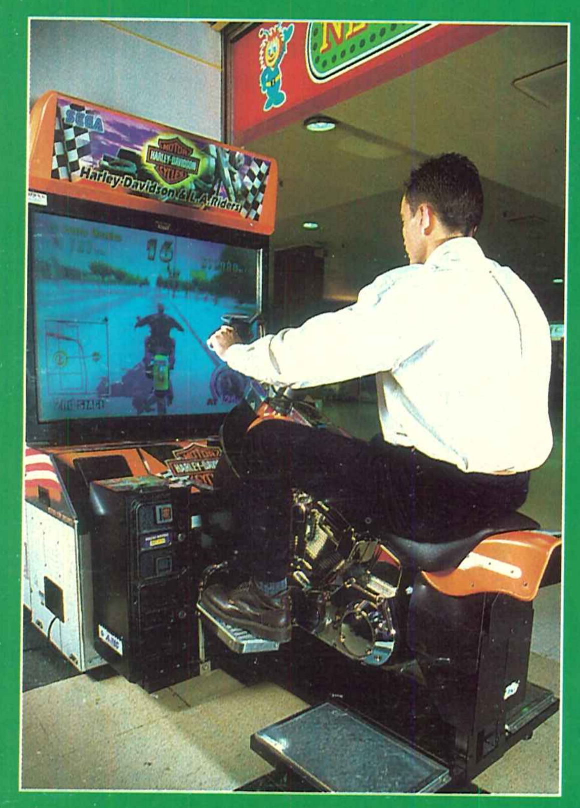


El juego cuenta con diferentes modelos de "harleys", cada una de las cuales va acompañada de su correspondiente piloto, chicos y chicas muy acordes con la estética de estas motos. Por supuesto, cada una de estas motos/pilotos presentan sus particulares características -algunas son más rápidas, otras más manejables-, todo consiste en probar y ver cual es la que más se adapta a nuestras características y a las de cada recorrido.











El espectacular mueble presenta una réplica bastante fiel de una "harley". El jugador permanece subido completamente en la moto, sin necesidad de apoyar los pies en el suelo, y además cuenta con su acelerador, freno de mano y pie y cambio de marchas. Para girar se puede utilizar el manillar o inclinar la moto a ambos lados.



Este mes registramos una entrada de novedades bastante baja, pues el plato fuerte llegará el mes próximo con la celebración del Salón del Cómic de Barcelona los días 7 al 10 de Mayo. Para ir haciendo boca hemos preparado una sorpresa para los incondicionales de Lara Croft, un comentario sobre una nueva revista de manga y animé, y un resumen de Street Fighter II V para los seguidores de la serie de Capcom. ¡A disfrutar!

Cóctel de novedades

Lara Croft llega al papel

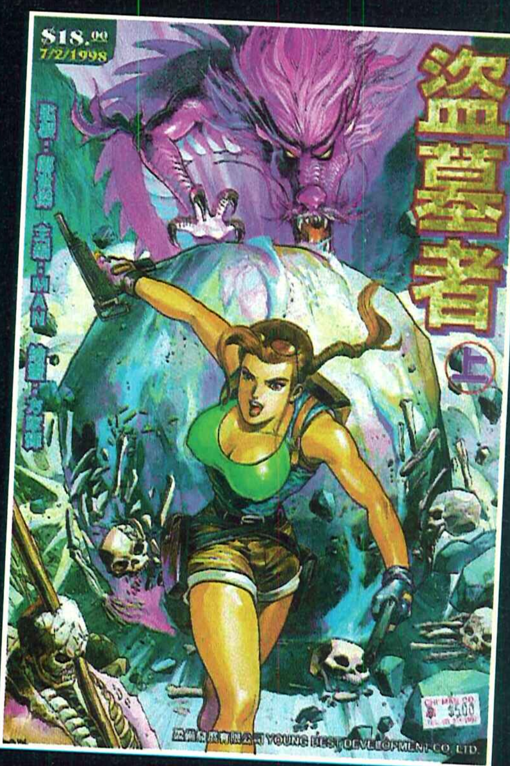
Y lo hace a lo grande. No se trata de ningún cómic americano (que por cierto, me extraña no haber visto ninguno hasta la fecha), ni de un manga (de lo que se puede decir lo mismo), sino de, ahí está la sorpresa, un manwa o cómic chino.

Hay que decir que los manwas últimamente están sabiendo escalar posiciones en el gusto de público Occidental, ya que empiezan a experimentar con nuevas temáticas de los videojuegos sin centrarse únicamente en las artes marciales.

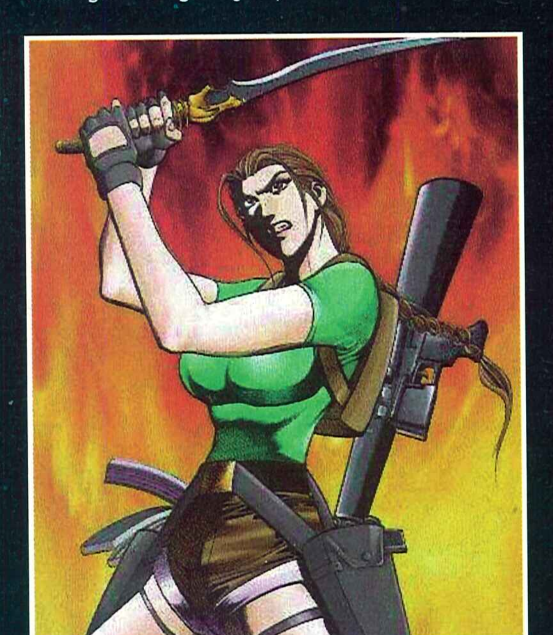
Estos manwas chinos son muy difíciles de conseguir en España, ya que el desconocimiento de su existencia genera una demanda casi nula por parte del público español (quizás si dais bastante la lata puede que alguien os escuche, y opte por traerlos).

En este caso el dibujo no es tan perfeccionista como en manwas de la talla de "King of Fighters" o "Cyber Weapon Z" (obra culto de posible pronta aparición en nuestro país, obviamente traducida), pero no deja de ser un diseño muy atractivo que entusiasmará a los seguidores de esta polifacética heroína. Desde luego no se puede dejar pasar por alto una oportunidad como ésta, en la que Lara Croft deja de ser un personaje poligonal, para ofrecernos sus mejores aventuras plasmadas al estilo chino, a todo color.

Tan sólo puedo aconsejaros que si tenéis algún amigo chino, le preguntéis si puede conseguiros algún ejemplar. Eso sí, no os metáis a pedirlos es restaurantes...



Aunque la calidad del dibujo no es tan elevada como la de los grandes mitos del manwa no se puede negar la calidad de las páginas dedicadas a la famosa heroína de Eidos.



Una buena muestra de la fama de Lara Croft es su aparición en los cómic chinos cuando aún no se han visto ni mangas ni cómic americanos.





Los manwas tienen un estilo muy peculiar en el que predomina la estética del color. La suavidad de los trazos ofrece resultados tan espectaculares como estos que podéis ver aquí.



Dokan: tu revista de Animé



Después de seis años, cuando parecía totalmente imposible, va y hace acto de presencia el primer número de DOKAN, una revista sobre el manga y la animación japonesa.

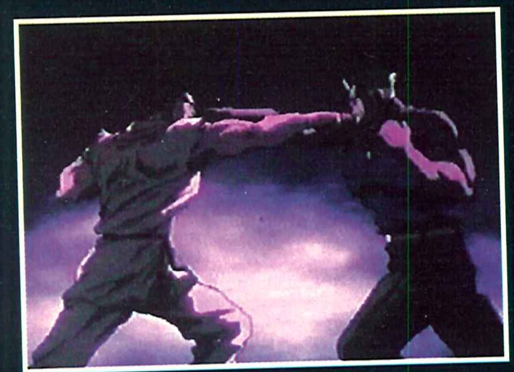
Impresa a todo color, y con la inclusión de un CD-ROM de temática nipona, podemos dar una bienvenida a este nuevo producto como se merece, con el apoyo de todos los incondicionales del manga, que ya no son únicamente los seguidores de Gokuh, sino un público más especializado.

Comentarios, curiosidades, posters, y noticias frescas como lechugas, hacen de esta publicación la más interesante del actual mercado español, incluyendo en este bloque todos aquellos fanzines e intentos de revistas sobre manga y animé.

Sólo hay que criticarles, por un lado, la inclusión de un "dojinshi" sobre Vampire Princess Miyu, que han dejado en su idioma original (japonés), con lo que no se entera uno de nada, y por otro lado, la baja calidad de muchas imágenes que han sido rescatadas de páginas de InterNET a muy baja resolución. En fin, errar es de sabios. Y si no, que me lo digan a mi, que soy un Gran Maestro...

Street Fighter II. Guía de episodios

- **Episodio 1: Reencuentro**. Ryu recibe una carta de Ken, con un billete de avión para que vaya a su casa de EEUU.
- **Episodio 2: El sabor de la derrota.** Los dos muchachos se meten en peleas para probar lo buenos que son. Tropiezan con el Coronel Guile, que le propina una buena paliza a Ryu y continua con Ken.
- **Episodio 3: desafío mortal.** Tras sufrir una aplastante derrota, deciden dar la vuelta al mundo y aprender todas las técnicas de lucha posible. Su viaje comienza en Hong-Kong, donde conocerán a una encantadora guía turística llamada Chun-Li.
- **Episodio 4: Las serpientes voladoras.** El primer sitio donde van es al Castillo de los 9 Dragones. Allí se organizan peleas ilegales y nuestros amigos demuestran ser los mejores.
- **Episodio 5: Nubes en el horizonte.** Chun-Li les presenta a Fei-Long, maestro de Kung-Fu, que está rodando una película. Los actores/rivales no aguantan un asalto a Fei-Long y contratan a Ken como enemigo, filmando una pelea espectacular.
- **Episodio 6: La medicina del alma.** Ryu conoce a un anciano que le enseñará una antigua técnica para lanzar el HadoKen.
- **Episodio 7: La venganza de la mafia.** El clan mafioso Ashura está harto de tener al padre de Chun-Li (que es policía) pisándoles los talones. Tratan de secuestrar a la chica, pero fracasan y deciden ir al templo-escuela del padre de Chun-Li para destrozarlo todo. Allí están Ken y Ryu



- **Episodio 8: La trampa.** Ken y Ryu van a Tailandia a aprender MuayThai. En el aeropuerto meten opio en la bolsa de Ryu que termina en la cárcel.
- **Episodio 9: La gran estrella de MuayThai.** Ryu conoce en la cárcel a Sagat, ex-luchador de MuayThai. Se hacen amigos y Ryu aprende de Sagat nuevas técnicas.
- **Episodio 10: Antes de anochecer.** Ryu y Ken se introducen en el escondite secreto de Ashura, y capturan a gran parte de la banda, entregándola a la policía. Más tarde el clan Ashura los captura y se venga de ellos.
- **Episodio 11: La llegada de las bestias.** Ryu y Ken van a la India para aprender de Dhalsim, un gran maestro en el uso del Hado (energía espiritual) que no los encuentra aptos y se niega a enseñarles.
- **Episodio 12: La lucha de las ilusiones.** Ryu y Ken entran en la Cueva Sagrada de la estatua de oro. Allí, se enfrentarán a una prueba que pondrá en peligro sus vidas.
- **Episodio 13: La energía del aura cósmica.** Dhalsim accede a enseñar su técnica a los dos muchachos, y se ve como Ryu es capaz de hacer un HadoKen.
- **Episodio 14: Tarde de toros en Barcelona.** Ken y Ryu se reúnen con Chun-Li en Barcelona, donde asisten a una corrida



donde el joven y apuesto torero Vega parece haber puesto sus ojos en Chun-Li.

- **Episodio 15: La violenta lucha de dos héroes.** Vega invita a los amigos a una fiesta, pero Ryu prefiere practicar el HadoKen. Chun-Li ha sido drogada, y la fiesta es una trampa en la que que Ken es retado por Vega a una pelea muerte.
- **Episodio 16: El señor de las sombras.** Mientras Ryu trata de hacer el HadoKen, Ken consigue derrotar a Vega. Chun-Li se despierta de su hechizo y se enfrenta a Bison, jefe de la organización.
- **Episodio 17: Las órdenes del señor.** Balrog, un ex-boxeador que trabaja para Bison, contrata a Cammy, una mercenaria, para que mate al padre de Chun-Li. Mientras, ésta sucumbe ante el poder de Bison.
- **Episodio 18: La bella asesina.** Bison se pone en contacto con el padre de Ken, para pedirle 1000 millones por el rescate de su hijo. Cammy encuentra al padre de Chun-Li y se prepara para asesinarlo.

Nada más. Nos vemos el mes próximo en el Salón del Cómic. Ya sabéis, en la Estación de Francia. Matta Raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

Si quieres ser socio y recibir el catálogo. Tienes dos opciones:



ENVÍOS A TODA ESPAÑA
957- 401 003

C/Don Lope de los Ríos, 28. (Valdeolleros/Sta.Rosa)
Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

- *NOVEDADES con descuentos de hasta de 1.000 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto. PC- CDROM 15%.
- *CAMBIO (2ª mano x 2ª mano) y (2ª mano x Novedad).
- *VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.

Para todas las consolas y PC CD-ROM

1- ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:
MICRO GAMES
C/ Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pág. con NOVEDADES, CAMBIO, Y 2ª MANO.

2- ¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete! RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO

SEGA - SONY - NINTENDO - CD ROM

TODOS EN VIDEOJUEGOS

Compramos, vendemos, cambiamos o alquilamos al mejor precio del mundo: PSX, SEGA o N64.

COMPRUÉBALO HOY MISMO
LLAMA AHORA O VEN A:



Telf.: 91 381 33 67.
Fax: 91 381 06 97
Centro Comercial Colombia, Local 218
Avd. Bucaramanga, 2. Madrid 28033
E-mail: megajuegos@mundivia.es
Servicio técnico PlayStation Sega o Nintendo.

CONSOLAS Y ACCESORIOS

VENTA AL PUBLICO Y MAYOR
GRANDES DESCUENTOS POR CANTIDADES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡¡LLAMA Y PREGUNTA!!!

BARCELONA (93)443 85 97
MATARO (93) 741 04 39
ALICANTE (96) 514 32 94

TODOS LOS ACCESORIOS PARA CONSOLAS ,SEGA SATURN , PLAYSTATION ,N64 , SUPER NINTENDO MEGADRIVE ,ETC....
ALQUILER DE JUEGOS SUPER NINTENDO , PLAYSTATION , N64 , MEGADRIVE , ETC...
TENEMOS EL MEJOR PRECIO
I-MAN











C/ San Vicente, 48.
03004 Alicante
Telf. (96) 5219030

- Tu nueva tienda en Alicante
- Club de cambio
- Prueba Últimas novedades
- Compra-venta juegos y consolas
- Apúntate al Primer Campeonato de Mundo bits

DREAM GAMES

PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
Telf: 91) 5232087 - 929 11 81 51

Telf. Pedidos Madrid y fuera Madrid
91-523 20 87 - 929 11 81 51
Horario: 10,30 a 20,30 De Lunes a Sábados

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
JAPÓN USA EUROPA
PSX - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO CD - NEO GEO CARTUCHO - PC ENGINE / DOOR.
Distribuímos a tiendas. Compra Venta.
Cambio de juegos de 2ª mano. 32 y 64 bits

NUEVATIENDA
Ponzano, 72
Madrid. Telf: 554 25 78
Zona Nuevos Ministerios

NUEVATIENDA
Sierra Toledana nº 23
Madrid. Telf: 437 49 79
Zona Vallecas-Moratalaz

OFERTA "METAL GEAR SOLID"

"OFERTA TEKKEN 3"
JUEGO TEKKEN 3 + LIBRO DE GOLPES

PLAYSTATION	NINTENDO 64	SATURN	NEO GEO
KOF' 97	ZELDA 64	D&D COLLECTION	REAL BOUT 2
PARASITE EVE USA	BANJO & KAZOOIE	MARVEL US SF	METAL SLUG 2
METAL GEAR	CONQUER QUEST	RESIDENT EVIL 2	SHOCK TROOPERS
LEGEND	MISSION IMPOSIBLE	ALIEN RESURRECTION	BLAZING STAR

ENVIOS A TODA ESPAÑA

GAME MASTER

GRAN VIA 80, 2 PLANTA MTR-PLZ ESPAÑA
TLF/FAX: (91) 548 42 21 CP 28013
LUNES A SABADO 10:30 - 2:00 4:30 - 8:30



COMPRA-VENTA DE SEGUNDA MANO.
CLUB DE CAMBIO. OFERTAS IMPORTACION.
DISTRIBUIMOS A TIENDAS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.





Sony - Nintendo - Sega Pc
Videojuegos y Consolas

Compra - Venta - Intercambio y Alquiler
TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

C/Tres Cruces, 6. Telf.: (91) 522 32 44
Metro Gran Vía

ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
MADRID: Envío a domicilio

Recorta este anuncio y presentándolo obtendrás un descuento de 600 pesetas en alquiler o compra. Oferta válida hasta el 25/2/98.

COMPRA Y VENTA DE JUEGOS Y CONSOLAS
Avd. Castilla- La Mancha, 27. Cuenca
Telf. pedidos: 969 21 40 64, 909 518710

GAMES UNIVERSAL

Distribución para tiendas y particulares
ENTREGA EN 24 HORAS
¡¡LLÁMANOS!!
Repetirás por nuestros precios
Horario: 12:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:30 h.



SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:
(91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99

¡¡LLÁMANOS!!



GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
RESIDENT EVIL 2
NINTENDO
YOSHI'S STORY
COPA MUNDIAL FRANCIA 98
PSX . N64 . PC
GRAN TURISMO
BATMAN & ROBIN
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHISIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
VEN A COMPRAR TU CONSOLA NINTENDO64
A M·G·K Y TE REGALAMOS ESTE MAGNIFICO LLAVERO/RELOJ!
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
SENTMENAT: C/. JOANOT MARTORELL, 14
TEL 937 15 05 68
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 98 35 24 84
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
MADRID
DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16
MALAGA
AVDA. BARCELONA, 35
TEL. 952 61 18 31
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
GRAN CANARIA
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
FUERTEVENTURA: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56


GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO...
967 - 507 269
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
(967) 505 226
PlayStation
CONSOLA PLAYSTATION + 2 MANDOS + MEMORY CARD + DISCO DEMO 26.990
CONSOLA PLAYSTATION + MANDO + DISCO DEMO 22.990
MANDO ANALOGICO 4.500
VOLANTE RACE LEADER 32 11.990
MANDO COLORES + MEMORY CARD 3.990
2.750
2.750
ROJA TRANSPARENTE AMARILLA VERDE NARANJA NEGRA BLANCA GRANATE AZUL GRIS OSCURO
PlayStick 1.290
COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 7.490
RESIDENT EVIL 2 8.990
ALUNDRA 7.490
FORSAKEN 7.490
GRAN TURISMO 7.990
DEATHTRAP Dungeon 8.490
STREET FIGHTER COLLECTION 7.490
SUPER PANG COLLECTION 7.490
ODDWORLD 7.990
ACE COMBAT 2 7.490
actua SOCCER 2 7.990
Ark of Time 8.990
BEAST WARS 7.490
BLOODY ROAR 7.490
BROKEN HELIX 8.490
BROKEN SWORD II 7.990
BUGRIDERS 6.990
BUSHIDO BLADE 7.990
BUST A MOVE 3 5.990
Castlevania Symphony of the Night 8.490
CLOCK TOWER 7.990
COOL BOARDERS 2 7.990
CRASH 2 7.990
CROC 7.490
DARK OMEN 7.490
DIABLO 7.490
DRAGON BALL 7.990
DUKE NUKEM 3D 7.490
7.990
FELONY 11-79 7.990
FIFA 98 7.490
FIGHTING FORCE 7.990
FINAL FANTASY VII 7.990
FORMULA 1 97 6.990
GEX 3D 8.490
GRAND THEFT AUTO 8.990
HERCULES 7.490
JERSEY DEVIL 7.990
Jet Rider 2 6.990
K1 THE ARENA FIGHTERS 7.490
LAST REPORT 7.490
LUCKY LUKE 7.990
MARVEL SUPER HEROES 7.490
MASTERS 7.490
MDK 7.490
MEGAMAN 8 7.990
BATTLE CHASE 7.990
SUB-ZERO 6.990
MOTO RACER 7.490
FASTBREAK 98 7.990
NAGANO WINTER OLYMPICS '98 8.490
NBA LIVE 98 7.490
PRO 98 8.490
NEED FOR SPEED 7.490
NEWMAN HAAS RACING 7.990
NIGHTMARE CREATURES 7.990
ONE 7.990
PAX CORPUS 6.990
PITFALL 3D 8.490
RAPID RACER 7.490
RASCAL 7.990
REBOOT 7.490
RISK 7.990
RIVEN THE SEQUEL TO MYST 11.490
Rock & Roll RACING 2 7.490
SKULLMONKEYS 7.490
SPAWN 7.990
7.490
TEST DRIVE 4 7.490
theme HOSPITAL 7.490
THE LOST WORLD 7.490
TIME CRISIS 11.990
Timeshock! 7.490
TOMB RAIDER II 8.490
TOURING CAR championship 8.490
V-RALLY 7.490
VMX RACING 7.490
X-MEN 7.490
OFERTAS
OFERTAS
power soccer 3.990
AIR COMBAT 3.990
ALIEN TRILOGY 3.990
BUST-A-MOVE 2 3.990
COLONY WARS 3.990
CRASH BANDICOOT 3.990
G-POLICE 3.990
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 3.990
3.990
MECHWARRIOR 2 3.990
Micro Machines V3 4.490
TRILOGY 3.990
Overboard! 3.990
Pandemonium! 3.990
Challenge 3.990
RAYMAN 3.990
3.990
SOULBLADE 3.990
SOVIET STRIKE 3.990
TEKKEN 2 3.990
TOMB RAIDER 4.990
TOTAL NBA '97 3.990



BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. (967) 50 52 26
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf. (95) 6660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf. (924) 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf. (93) 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 Local 1-B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf. (93) 814 38 99
BILBAO
Genaral Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf. (94) 447 87 75
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - CADIZ
Tlf. (956) 22 04 00
CASTELLON
Avda. de la Libertad, 14
VINAROS
12500 - Castellón
Tlf. (964) 45 26 09
GIRONA
Rutila, 43
17007 - GIRONA
Tlf. (972) 41 09 34
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - HUELVA
MALAGA
Trapiche, local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf. (95) 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30800 - Murcia
Tlf. (968) 40 71 46
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. (96) 333 43 90
NINTENDO 64
27.990
CONSOLA N64 + MANDO
4.990
3.990
12.990
4.990
3.490
2.990
GOEMON 12.490
YOSHI'S STORY 8.490
COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 12.490
NBA PRO 98 12.490
FORSAKEN 12.490
AERO GAUGE 12.490
AEROFIGHTERS ASSAULT 12.990
BLAST CORPS 9.490
BOMBERMAN 64 8.490
BUST-A-MOVE ARCADE 2 EDITION 12.490
CRUIS'N USA 6.990
Chameleon Twist 10.490
DIDDY KONG RACING 8.490
DUKE NUKEM 3D 13.490
extreme-G 9.990
F1 POLE POSITION 64 11.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98 12.490
Fighters Destiny 11.990
GOLDENEYE 007 8.490
SUPERSTAR SOCCER 64 12.990
KILLER INSTINCT 9.490
Lamborghini 9.490
LYLAT WARS 9.990
MACE THE DARK AGE 13.490
MARIO KART 64 9.490
SUB-ZERO 12.990
MRC 13.490
NAGANO WINTER OLYMPICS '98 12.990
NHL BREAKAWAY 98 12.990
OLYMPIC HOCKEY 98 12.490
PILOTWINGS 64 7.990
QUAKE 11.490
RUSH 13.490
Snowboard Kids 8.490
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE 9.990
SUPER MARIO 64 9.490
TETRISPHERE 8.490
TOP GEAR RALLY 11.990
TUROK 9.990
WAVE RACE 9.490
GAME BOY
GAME BOY POCKET COLORES
8.990
GAME BOY POCKET
rosa
8.990
1.390
LUZ Y LUPA GAME BOY POCKET "LIGHT PLAYER"
BOMBERMAN 5.990
BUST-A-MOVE ARCADE 2 EDITION 4.990
Castlevania Legends 5.790
DONKEY KONG LAND 3.990
DONKEY KONG LAND 2 5.990
F1 RACE 2.990
STARRING GOEMON 5.490
JAMES BOND 007 5.990
5.990
Pinocho 5.990
HUNCHBACK OF NOTRE DAME 5.490
WARIO LAND II 5.990
SEGA SATURN
19.990
CONSOLA + MANDO + 5 JUEGOS
11.990
VOLANTE RACE LEADER 32 (PSX Y SS)
AREA 51 3.990
BUST-A-MOVE 3 6.990
DUKE NUKEM 3D 8.990
EARTHWORM JIM 2 3.990
8.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98 8.490
LAST BRONX 8.990
MAXIMUM FORCE 6.990
NBA action 98 8.990
NBA LIVE 98 8.490
QUAKE 8.990
NHL ALL-STAR HOCKEY 98 8.990
SEGA Touring Car Championship 8.990
SONIC R 8.990
Steep Slope Sliders 8.990
THE HOUSE OF THE DEAD 8.990
8.990
CLUB DE CAMBIO: Envianos tu juegos completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno te tus juegos elegidos a tu casa contrareembolso. No envíes dinero con tu paquete.

GANADORES concurso MEJORES DEL 97

Estos son los nombres de los votantes premiados:

Consola Sony PlayStation y juego Final Fantasy VII

Carlos Ferraz Pueyo	Huesca
José A. Carmona Torres	Almería
Josep Margallef Clua	Tarragona
J. Carlos Alvarez Pastor	Barcelona
Antonio M. Pérez Huesta	Murcia

Consola Game Boy y Donkey Kong Land 3

Ivan Gómez Sanz	Alicante
Valentí Ródenas Capella	Barcelona
J. Antonio Peragón Rdgz.	Granada
Guillermo Ciriza Quesada	Toledo
Carlos Castillo García	Melilla



Consola Nintendo 64 y Super Mario 64

Pablo Díaz Calvo	Badajoz
Fernando Fdez. Iglesias	Asturias
Gabriel Rute Fdez.	Málaga
Rubén Niso Sardón	Baleares
Mario Pérez Revilla	Cantabria

Consola Sega Saturn y Resident Evil

Jonathan Díaz Rdgz.	Granada
C. Villarroya Campos	Teruel
José R. Díez Cañete	Madrid
Luis M. Cano Cruz	Barcelona
Fco. Amuedo Alvarez	Cádiz



GANADORES concurso playstation

Premiados con un lote PlayStation compuesto por:
- PLAYSTATION
- MANDO
- MEMORY CARD
- BOLSA PLAYSTATION.



GERARDO MORENO MENDOZA	CÁDIZ
ALEJANDRO LÓPEZ FERNÁNDEZ	MÁLAGA
JORGE PIÑOL PUENTE	ALICANTE

Diviértetete con las novedades de Konami

Disfruta del mejor juego de rol con Goemon para tu consola Nintendo.

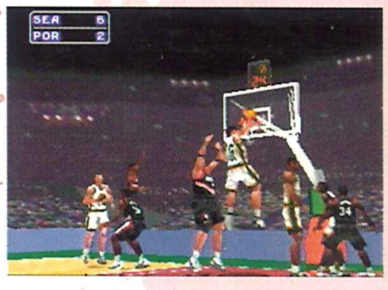








Márcate un triple con NBA PRO´ 98.

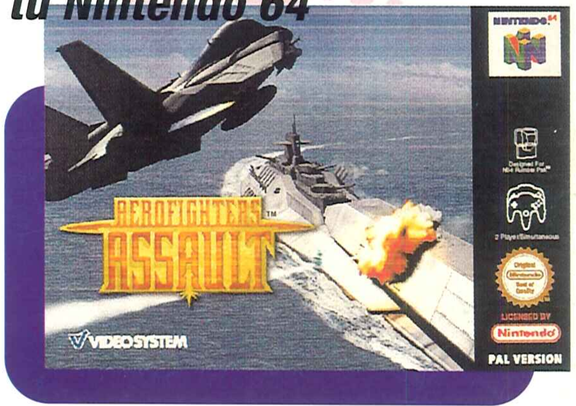




El primer simulador de combate aéreo para tu Nintendo 64













Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02